金田工房Ｘ角丸圆
讲Q版角色造型

日本漫画大师倾情奉献
萌系Q版角色的绘画指南
本书适合初、中级读者
以及专业人士

[日] 金田工房　角丸圆／编著

日本漫画大师讲座 12.

萌系Q版角色

“技法圣经”

解析漫画中萌系Q版角色的绘制技巧和表现要点

- 绘制不同头身比的Q版角色
- 发创作Q版角色
- 主题的原创插图



中青雄狮

中国青年出版社

版权登记号：01-2013-7868

图书在版编目(CIP)数据

金田工房和角丸圆讲 Q 版角色造型 /（日）金田工房，（日）角丸圆编著；杜姗珊译．—北京：中国青年出版社，2013.12

（日本漫画大师讲座）

ISBN 978-7-5153-2152-3

I. ①金… II. ①金… ②角… ③杜… III. ①漫画-人物画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2013）第 301212 号

策划编辑：白　峥　唐丽丽
责任编辑：刘冰冰
助理编辑：张　敏
封面设计：六面体书籍设计
唐　棣　孙素锦

书　　名：日本漫画大师讲座⑫金田工房和角丸圆讲 Q 版角色造型
编　　著：（日）金田工房　角丸圆

出版发行：中国青年出版社
地　　址：北京市东四十二条 21 号
邮政编码：100708
电　　话：（010）59521188 / 59521189
传　　真：（010）59521111
企　　划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

印　　刷：利丰雅高印刷（深圳）有限公司
开　　本：787 x 1092　1/16
印　　张：11
版　　次：2014 年 3 月北京第 1 版
印　　次：2014 年 3 月第 1 次印刷
书　　号：ISBN 978-7-5153-2152-3
定　　价：39.80 元

目录

第 3 章　试着画原创的 Q 版角色吧 …… 121

第 4 章　创作原创插图 …… 135

金田工房 X 角丸圆

讲Q版角色造型

[日] 金田工房 角丸圆／编著
杜姗珊／译



中青雄狮
中国青年出版社

组合使用颜色……选色与配色

以皮肤的颜色为基准来进行颜色的搭配……统一感与紧张感



为了表现角色，试着选一下颜色吧。根据颜色搭配的不同，会分别产生“统一感”或“紧张感”。通常情况下，和谐的配色会产生统一感，对比性的配色会产生紧张感。

① 皮肤　② 头发　③ 眼睛　④ 头饰

⑤ 衣服　⑥ 领带　⑦ 鞋子　⑧ 背景

尝试对除了背景之外的 7 个要素进行配色

皮肤色是基准色，涂成偏黄的颜色



使用暖色系（红色系）和冷色系（蓝色系）的配色实例

色环

暖色系

冷色系

领带选择了对比色的实例。这种能成为重点的颜色叫作“重点色”

全部使用暖色系所产生的统一感

全部使用冷色系所产生的统一感

● 灰色在各个颜色之间起着缓冲的作用

使用纯灰色或者带点彩色的灰色会使色彩构成显得更加丰富。原本放在一起显得较花哨的互补色，如果在中间嵌入灰色就显得协调多了。

A　B

A是用灰色来缓解红、绿搭配产生的紧张感的例子（互补色关系）

B 中都是偏红色的暗色，所以在灰色中也添加一点红色的话，整体就有了稳定的统一感

仅由黑、白调成的灰色

绿
灰
红

暗绿色
偏红的灰色
茶色

茶色和暗绿色中都带红色，所以在灰色中也相应地调入红色吧

● 考虑画面整体的色调

有的画法是决定好包括背景在内的整体明暗之后，制造出统一感。还有的画法是通过明暗对比制造出紧张感。



亮色调，耀眼的光芒



暗色调，与背景融合



明暗对比使角色发出光芒

色彩的基本知识……色环是颜色的罗盘

将被称为三原色的黄、红、蓝，以及由三原色两两混合获得的橙、紫、绿这三种二次色排列到圆环中，就形成了6色色环。通常，颜色中带红色的颜色被称为暖色，带蓝色的颜色被称为冷色。记住颜色在色环上的位置，配色的时候就会很方便。

c是偏暗的橙色（偏黑）

a是接近黄色的绿色

三原色
黄

二次色
橙

二次色
绿

补色

暖色系

冷色系

红
三原色

蓝
三原色

紫
二次色

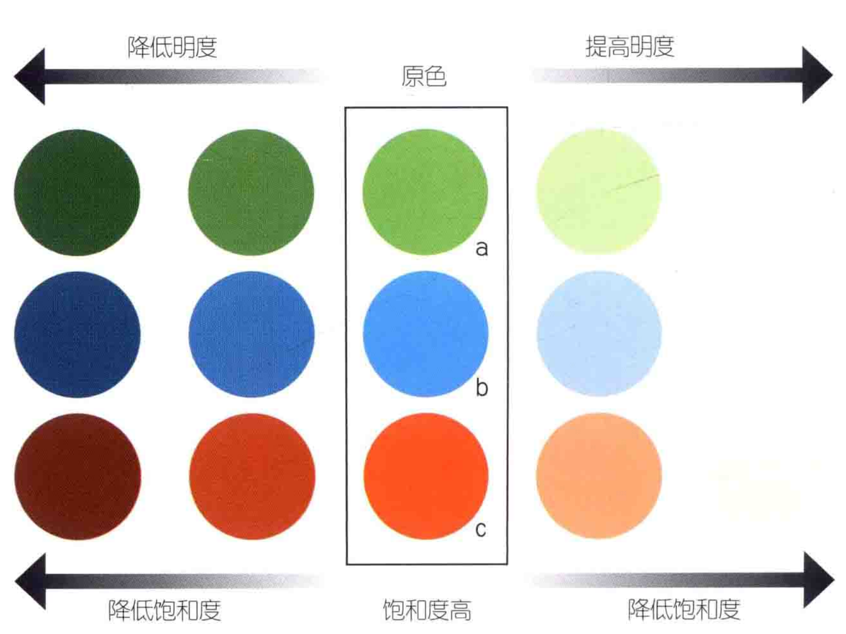
＊外环是按照颜色深浅排列的色环

b是偏亮的蓝色（偏白）

处于色环上相对位置的两种颜色被称为补色。补色搭配所产生的强烈的对比效果被称为补色对比

- **明度与饱和度的关系**

色彩的明亮度叫明度，色彩的鲜艳度叫饱和度。以右图为例，原色的饱和度最高。每种原色随着明度的提高变得明亮，而饱和度下降；明度下降，颜色变得暗淡，饱和度也会下降。



● 补色是配色和表现阴影的关键

补色并置会形成强烈的对比，而将两种补色适当混合，会形成中性灰色。将这种混合而成的灰色用作阴影色或过渡色，效果很好。

发饰

头发

肤色

皮肤的阴影色

领带

衣服（上衣）

肤色

衣服（裙子）

因为肤色带有黄色，所以皮肤的阴影色使用黄 + 紫的补色混合色

＋ ＝

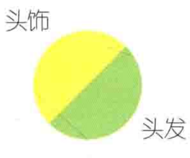
通过补色混合获得的灰色（补色混色）

补色对比	补色混色得到的协调效果
黄 / 紫	黄 / 黄 + 紫
橙 / 蓝	橙 / 橙 + 蓝
红 / 绿	红 / 红 + 绿

【实例分析】

在这个例子中大面积使用了绿色，并用偏红色（补色）的领带来制造画面重点，吸引眼球

头饰



头发

在色环上的位置比较接近，有连续感，使画面显得协调

领带



衣服

互补色形成强烈的对比！



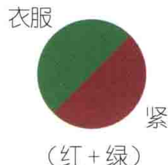
背景上部



背景下部

明度对比

衣服



紧身胸衣

（红 + 绿）

紧身胸衣的颜色用了互补色混色，使画面显得协调。用偏茶色缓解补色的对比效果，画面呈现出了统一感

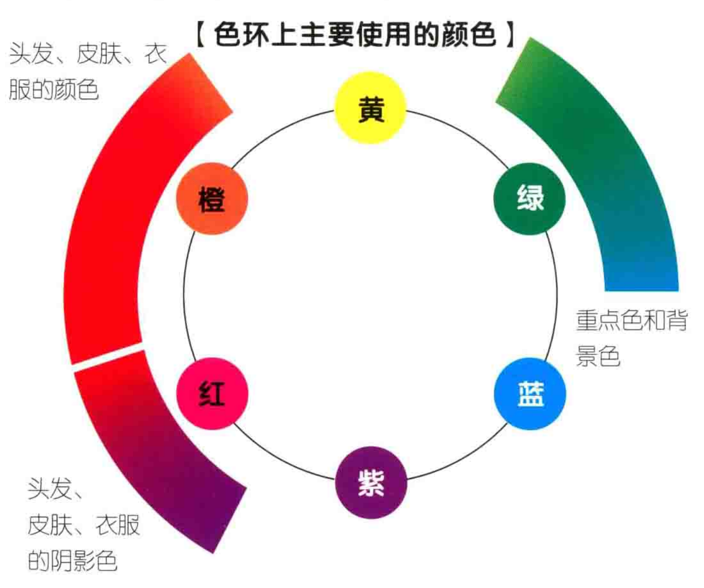
肤色



皮肤的阴影色

制定色彩计划，开始绘画吧

● 使用冷暖对比色的色彩计划



角色的头发和皮肤使用橙色系颜色，衣服也选用相近的红色系。因为画面中大面积使用了暖色，所以重点色和背景色选用冷色，这样会使画面显得有张弛感。



完成稿（见第 147 页）

▼为占了草图中很大面积的头发、皮肤和衣服大致上色，然后再考虑应该把哪个位置涂成重点色



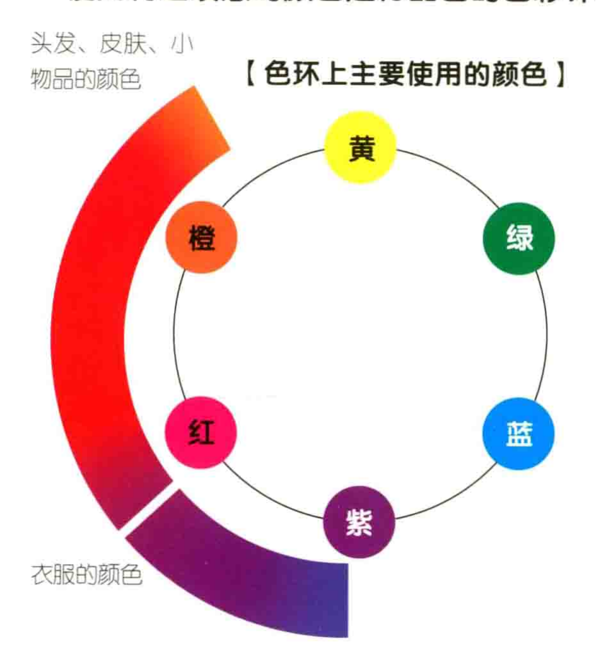
【初期色彩计划】



将画面按对角线分割，1/2 的画面选用冷色（黄绿 ~ 蓝绿）

··· 斟酌"色彩"与"形状"，突出角色

● 使用有连续感的颜色进行配色的色彩计划



看似随意嵌入的繁杂颜色，其实是选用了色环上橙色到红紫色范围内的一些相近的颜色，这是能表现统一感的配色。



完成稿（见第 145 页）

▼综合考虑背景、小物品等要素来进行色彩搭配



【初期色彩计划】



选用与头发、皮肤的浅橙色相近的颜色来涂大面积的背景色，由此与衣服的颜色取得平衡

使用色环上的颜色表现一组角色

色相的渐变



颜色的相貌比如红、黄等被称为色相。从圆环状的色环上选出连续的色相将其并置，就产生了有规则的配色，这样能够制造出既统一又紧凑的画面

【根据色相深浅排列的色环】

①
②
③
④
⑤



改变明度能产生统一感，以此为基础，搭配使用其他的色相就能调出具有很好平衡感的颜色

明度的渐变应用



通过降低饱和度形成了不张扬的配色，这也是创造统一感的一种方法。为了避免太过统一，画面中需要一个重点色来调节一下

饱和度的渐变应用

序言

“萌”的终极形态！
一起来绘制 Q 版萌系角色吧！

Q 版角色即使在萌系插画中也是比较特别的存在。

插画角色的主体通常是 6 到 8 头身的性感美女和帅哥，不同的是 Q 版角色所拥有的身体形象充满了可爱的“萌”元素。

本书将 Q 版角色定义为“从正常头身角色变形而来的角色”。根据绘画习惯的不同，将 Q 版角色分为 2、3、4 头身三种类型。大家可以选择习惯画的头身类型来练习，也可以分别练习三种类型的画法，各取所长，融会贯通。另外，虽然 Q 版男女角色的相似点很多，但是由于体型上也有很多差异，因此在绘制的时候请务必将这种差异区分表现出来。

第 1 章介绍了脸部这个基础部位的画法。Q 版角色脸部的形态因头身比例和性别的不同而不同，但是差别不大，不过与正常的角色相比差异很大，所以请抓住基本的绘制要点。

第 2 章介绍了不同头身比例、不同性别的角色的身体画法。我们平时画 Q 版角色时大多是直接画出了服装，所以关于实际的身体形态是怎么样的大家可能不太了解。在这一章里大家可以重新加深对此部分的理解。

第 3 章介绍了从主题出发创造 Q 版角色的方法。抓住主体、生物的特征，将其拟人化。Q 版角色很容易表现出角色的特征，所以在画正常比例的角色前，可以先试着用 Q 版角色做各种练习。

第 4 章是彩色插画作品集，主题是“正常头身的角色和 Q 版角色同在一幅画面内”。这是指在画面中或是将角色的分身 Q 版化，或是创造出一个 Q 版的妖精形象。希望这些凝结了绘师心血的插画及其绘制技法能为大家提供参考。

本书看似简单，实则是一本非常专业的 Q 版角色专辑。让我们进入这个奇妙的 Q 版角色的世界，创造出超萌的 Q 版角色吧！

目录

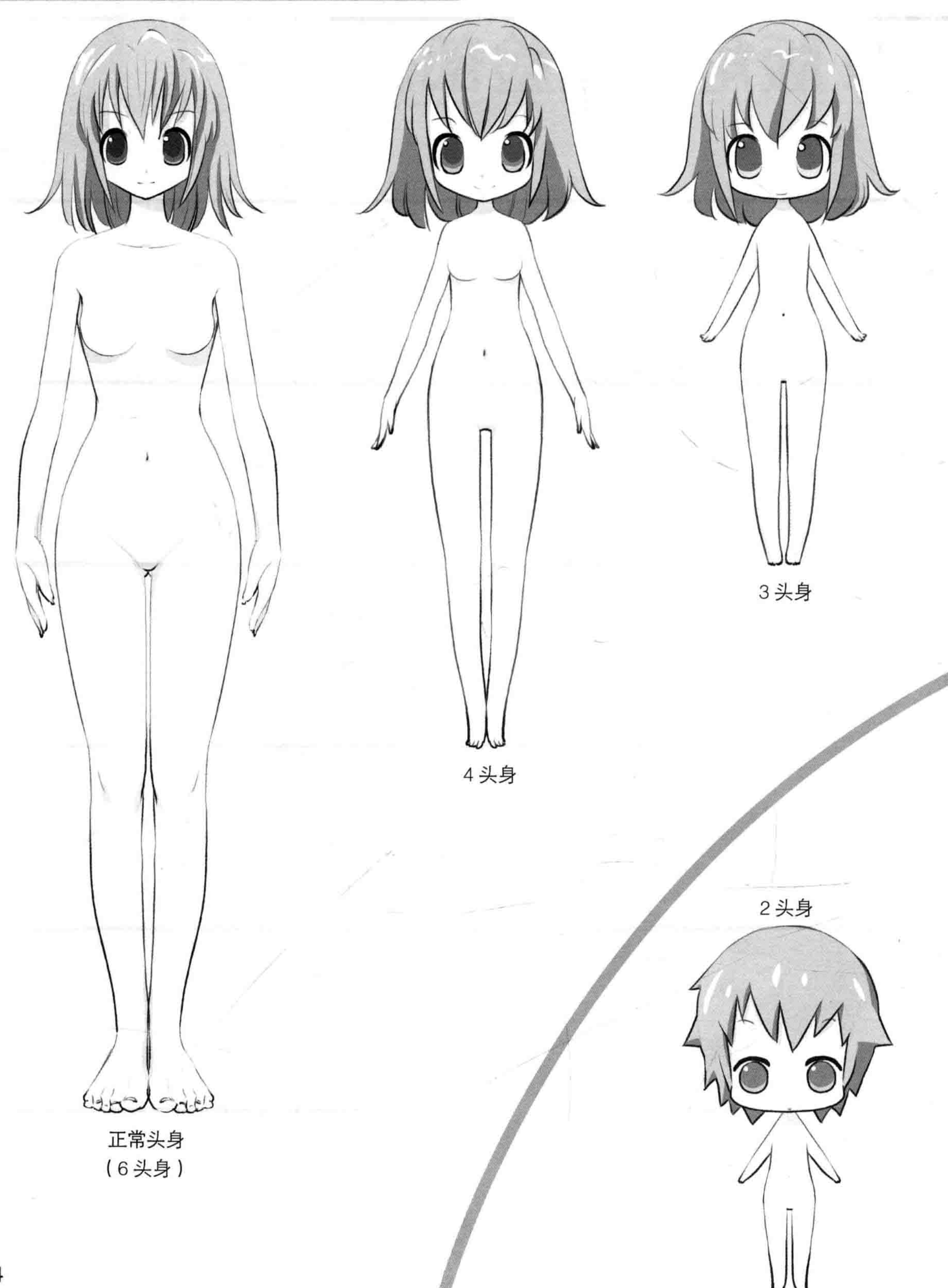


第1章 Q版角色的脸部画法

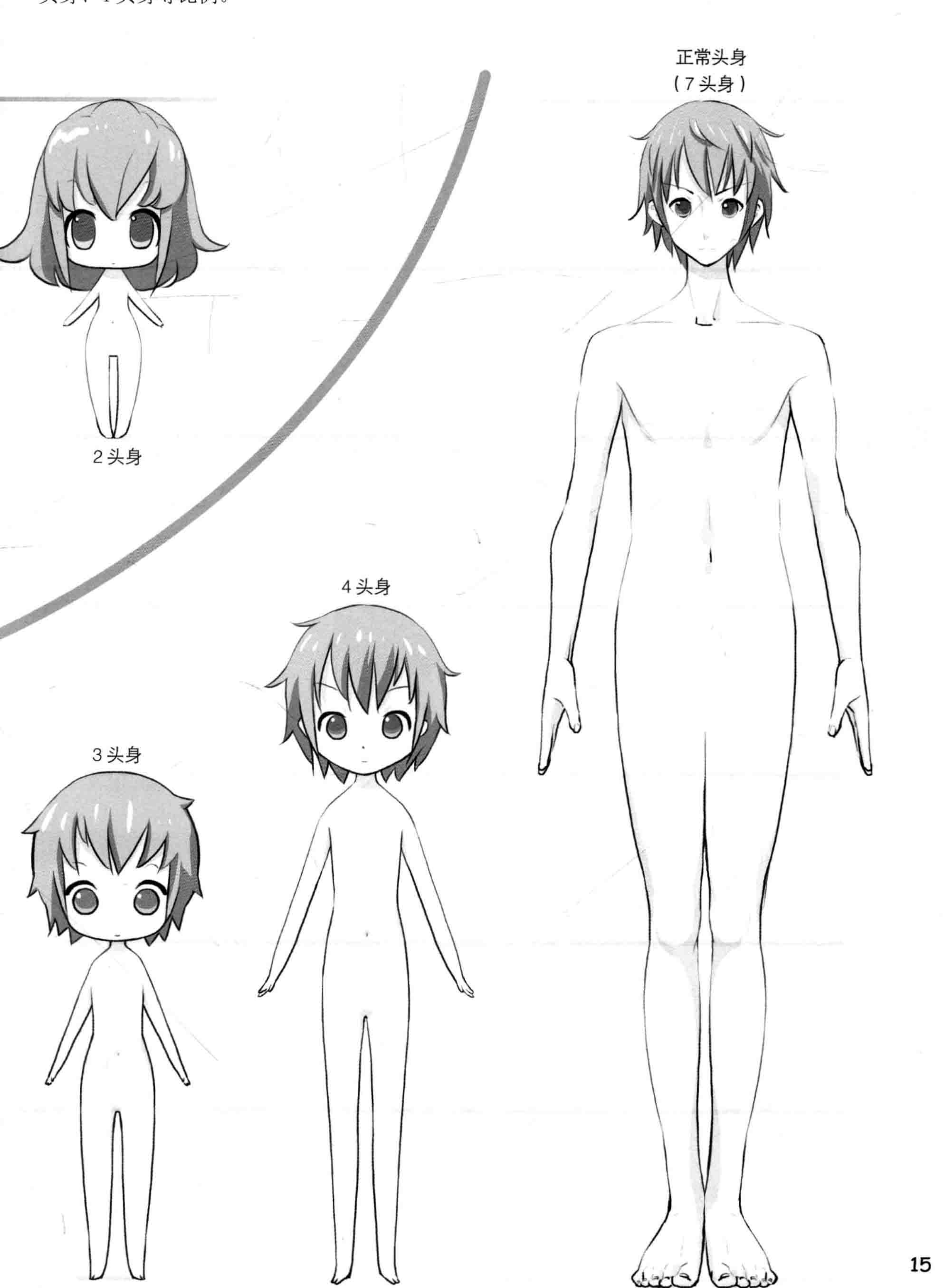
Q版角色虽说身形小，但并不是小孩子。本书中对Q版角色的定义是：将正常头身比例（比如6头身）的人物进行变形，缩小成4、3、2头身后的角色。本章将介绍Q版角色脸部的画法。

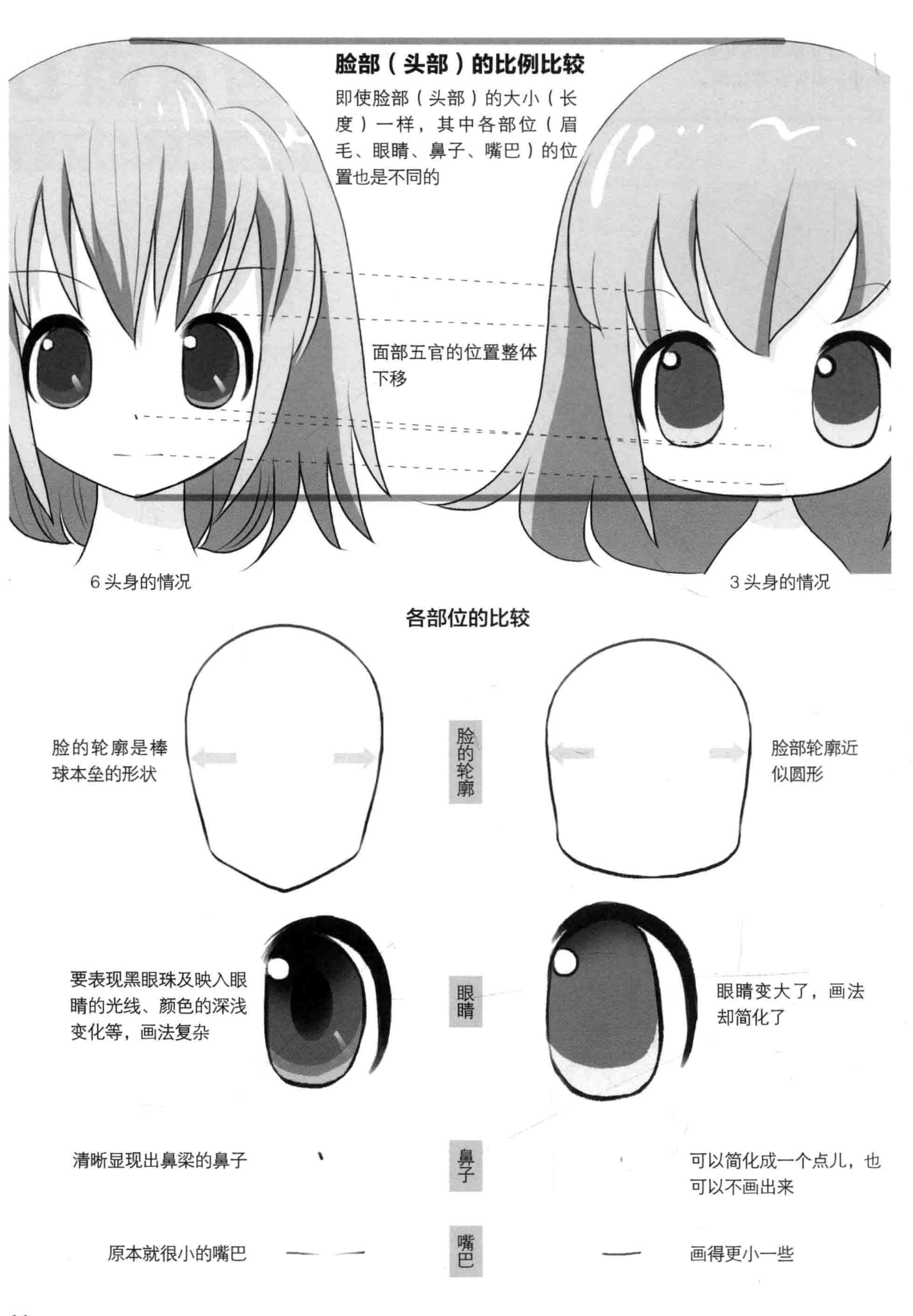
Q 版角色的定义

Q 版角色的头身比例和各部位的变化



本书将Q版角色定义为从正常头身变形而来的角色。根据形态的不同，Q版角色可分为2头身、3头身、4头身等比例。




脸部（头部）的比例比较
即使脸部（头部）的大小（长度）一样，其中各部位（眉毛、眼睛、鼻子、嘴巴）的位置也是不同的
面部五官的位置整体下移
6 头身的情况
3 头身的情况
各部位的比较
脸的轮廓是棒球本垒的形状
脸的轮廓
脸部轮廓近似圆形
要表现黑眼珠及映入眼睛的光线、颜色的深浅变化等，画法复杂
眼睛
眼睛变大了，画法却简化了
清晰显现出鼻梁的鼻子
鼻子
可以简化成一个点儿，也可以不画出来
原本就很小的嘴巴
嘴巴
画得更小一些

Q 版角色以眼睛的位置为基准进行变形

女性 以眼睛的位置、大小为基准来改变其他各部位



6 头身的情况



重叠比较



3 头身的情况

男性 由于纵向进行了压缩，所以男性角色的变形程度更大



7 头身的情况



重叠比较



3 头身的情况

男女角色（都是 Q 版角色） 原始头身比例的男性和女性角色在形象上差别较大，变形之后形象几乎一样了



女性

3 头身的情况

重叠比较

男性

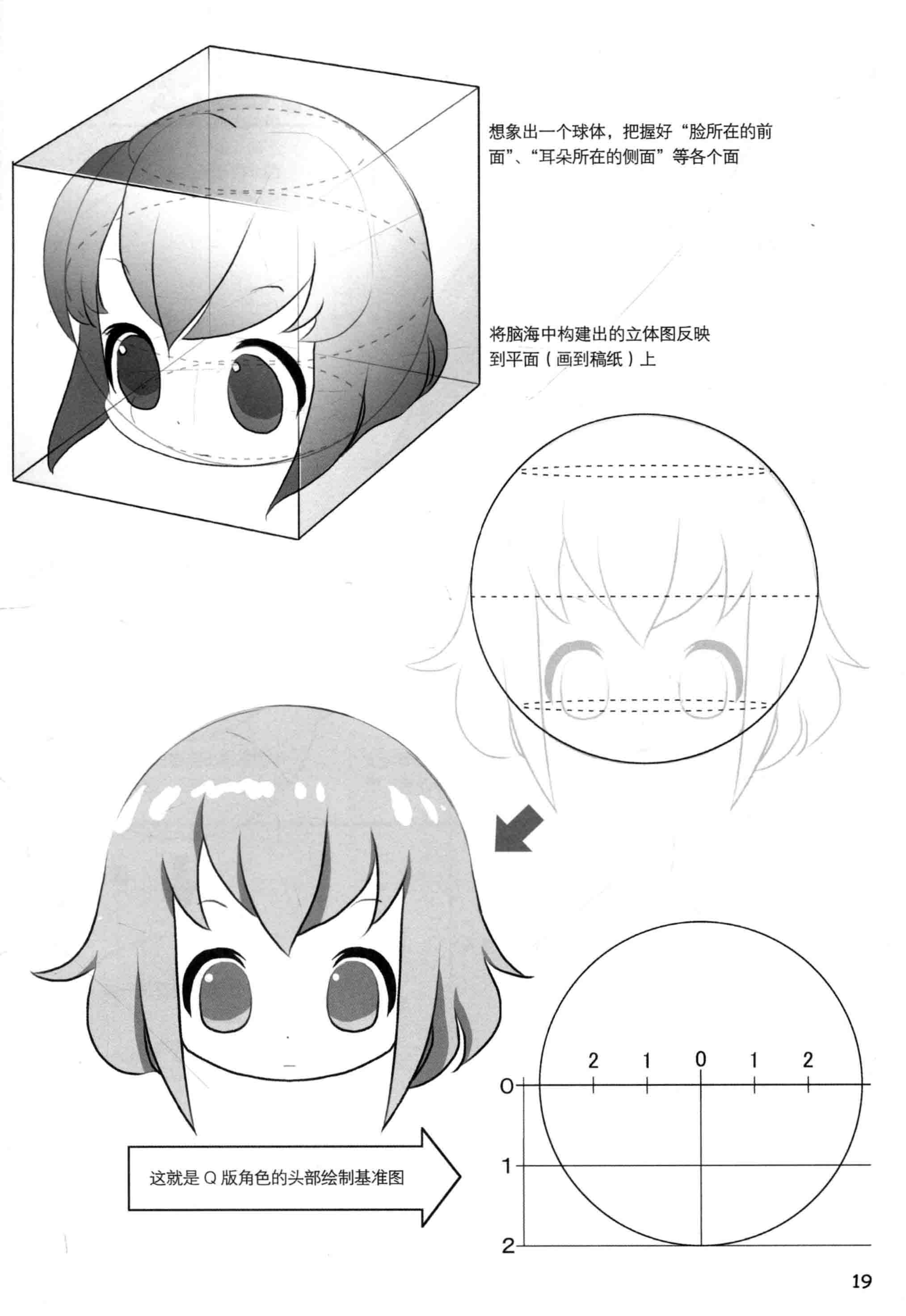
3 头身的情况

Q 版角色的头部是个球体

具体绘制的时候，要想象着角色头部的立体空间感，这样才能画好。

对大多数的角色来说，我们想立体地把握头部形状是很复杂的。但由于 Q 版角色的头部近似球体，所以比起其他类型的角色，Q 版角色的头部更容易表现出立体感



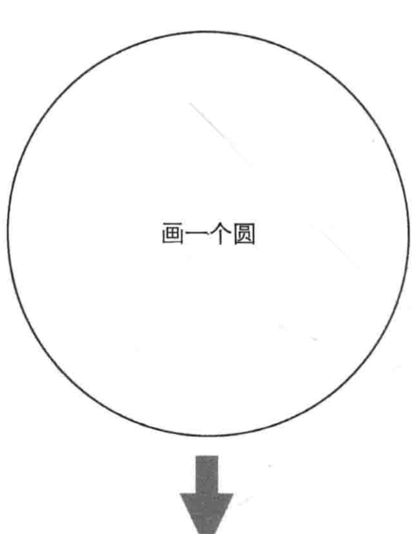

想象出一个球体，把握好“脸所在的前面”、“耳朵所在的侧面”等各个面
将脑海中构建出的立体图反映到平面（画到稿纸）上
这就是Q版角色的头部绘制基准图
2
1
0
1
2
0
1
2

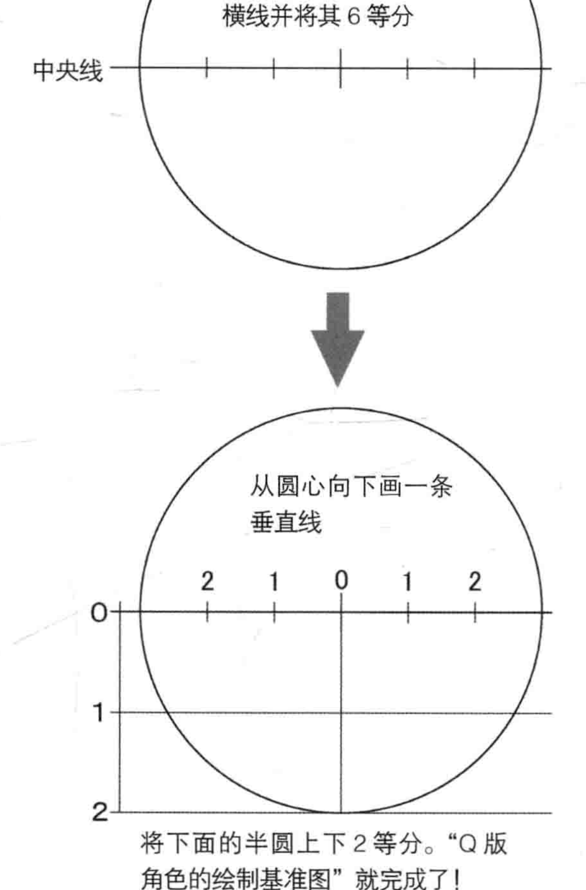
Q 版角色正面脸部的画法

首先制作一个 Q 版角色的头部绘制基准图









将下面的半圆上下 2 等分。“Q 版角色的绘制基准图”就完成了!

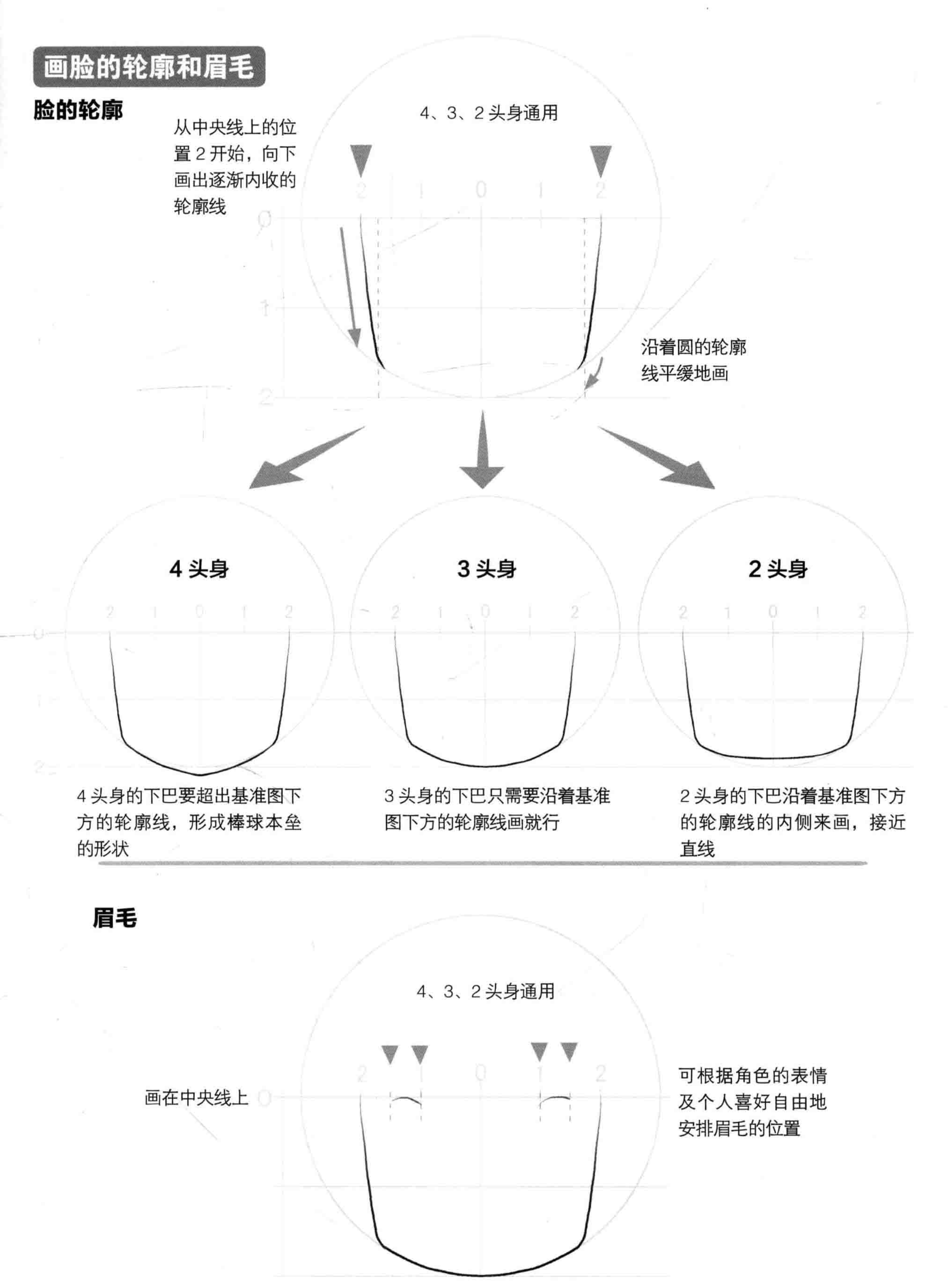
什么是 Q 版角色的头部绘制基准图?

通常在画角色的时候,大家习惯将“圆形 + 十字”的轮廓线作为头部基准图

“Q 版角色的头部绘制基准图”就是在“圆形 + 十字”基准图的基础上略加完善形成的



不需要使用精准的尺子,徒手绘制就可以!

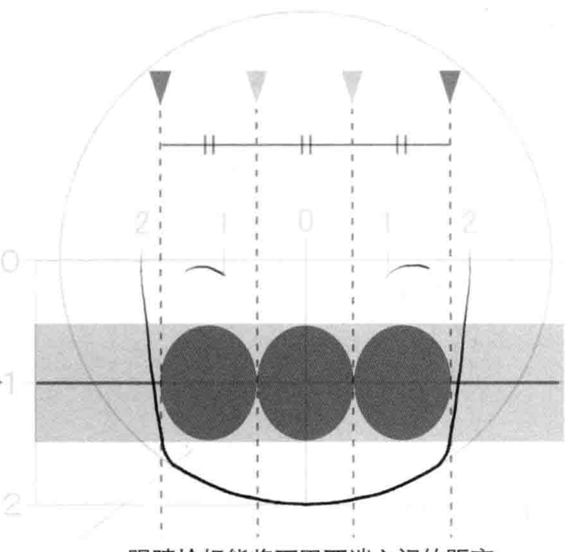

画脸的轮廓和眉毛
脸的轮廓
4、3、2 头身通用
从中央线上的位置 2 开始，向下画出逐渐内收的轮廓线
2
1
0
1
2
0
1
2
沿着圆的轮廓线平缓地画
4 头身
3 头身
2 头身
4 头身的下巴要超出基准图下方的轮廓线，形成棒球本垒的形状
3 头身的下巴只需要沿着基准图下方的轮廓线画就行
2 头身的下巴沿着基准图下方的轮廓线的内侧来画，接近直线
眉毛
4、3、2 头身通用
画在中央线上
可根据角色的表情及个人喜好自由地安排眉毛的位置

画眼睛

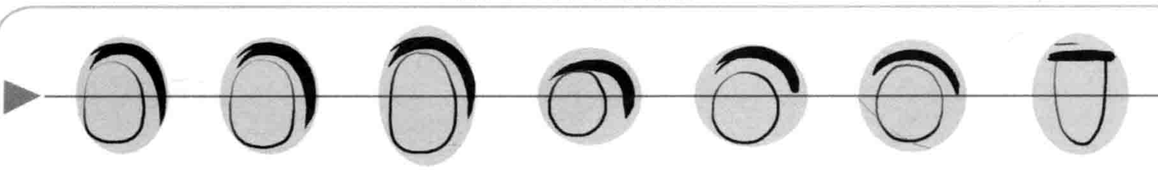
眼睛的基本画法

4、3、2 头身通用

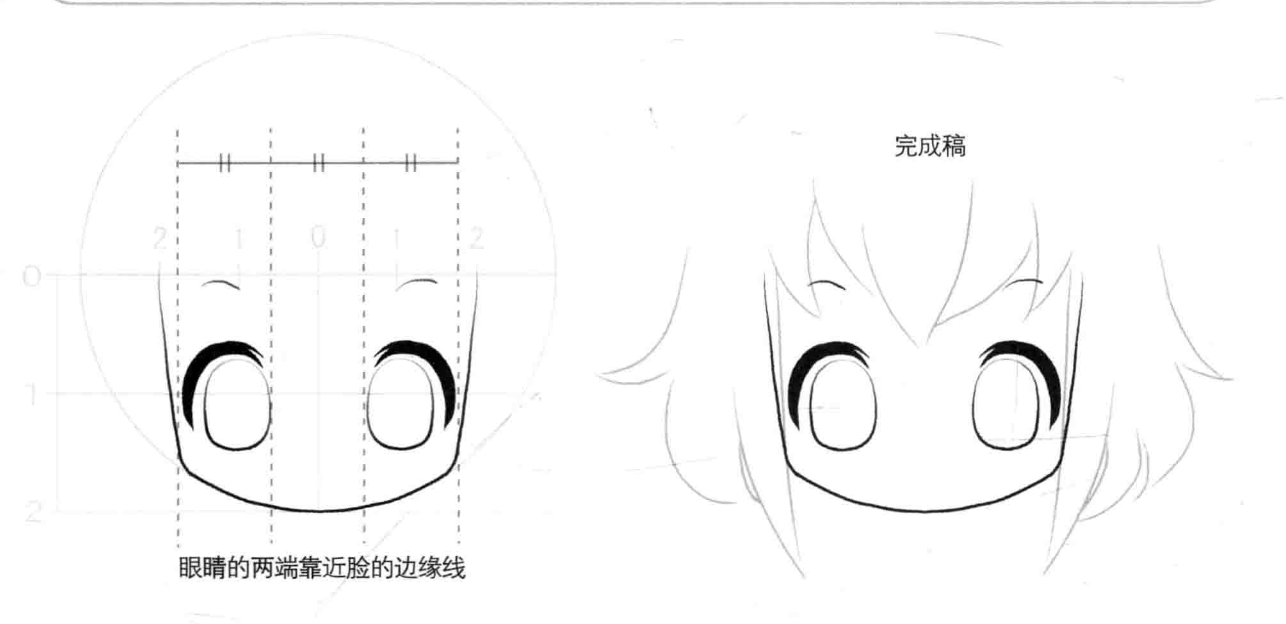
让横线 1 通过眼睛的中间位置



眼睛恰好能将下巴两端之间的距离3 等分（3 只眼睛的宽度）



眼睛的形状、大小各不相同，如果不知道如何安排位置的话，只需要让横线 1 穿过眼睛的中间位置即可



眼睛的两端靠近脸的边缘线

现在的阶段



眼睛的变形

如果将正常头身角色的眼睛原封不动地放到Q版角色的脸上，比例就会显得不协调，所以眼睛也要做相应的变形。

Q 版角色

原稿正常头身的角色　　采用原稿的眼睛　　按照比例变形后的眼睛

变形示例

4 头身

拉开上眼睑和黑眼珠间的距离

稍微拉宽上眼睑的宽度

3 头身

2 头身

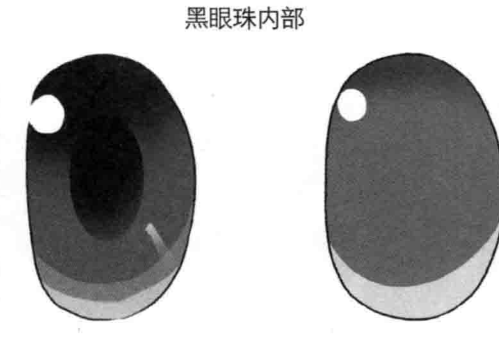
拉长整个眼睛的长度

把黑眼珠画圆

黑眼珠内部

正常头身角色的眼睛

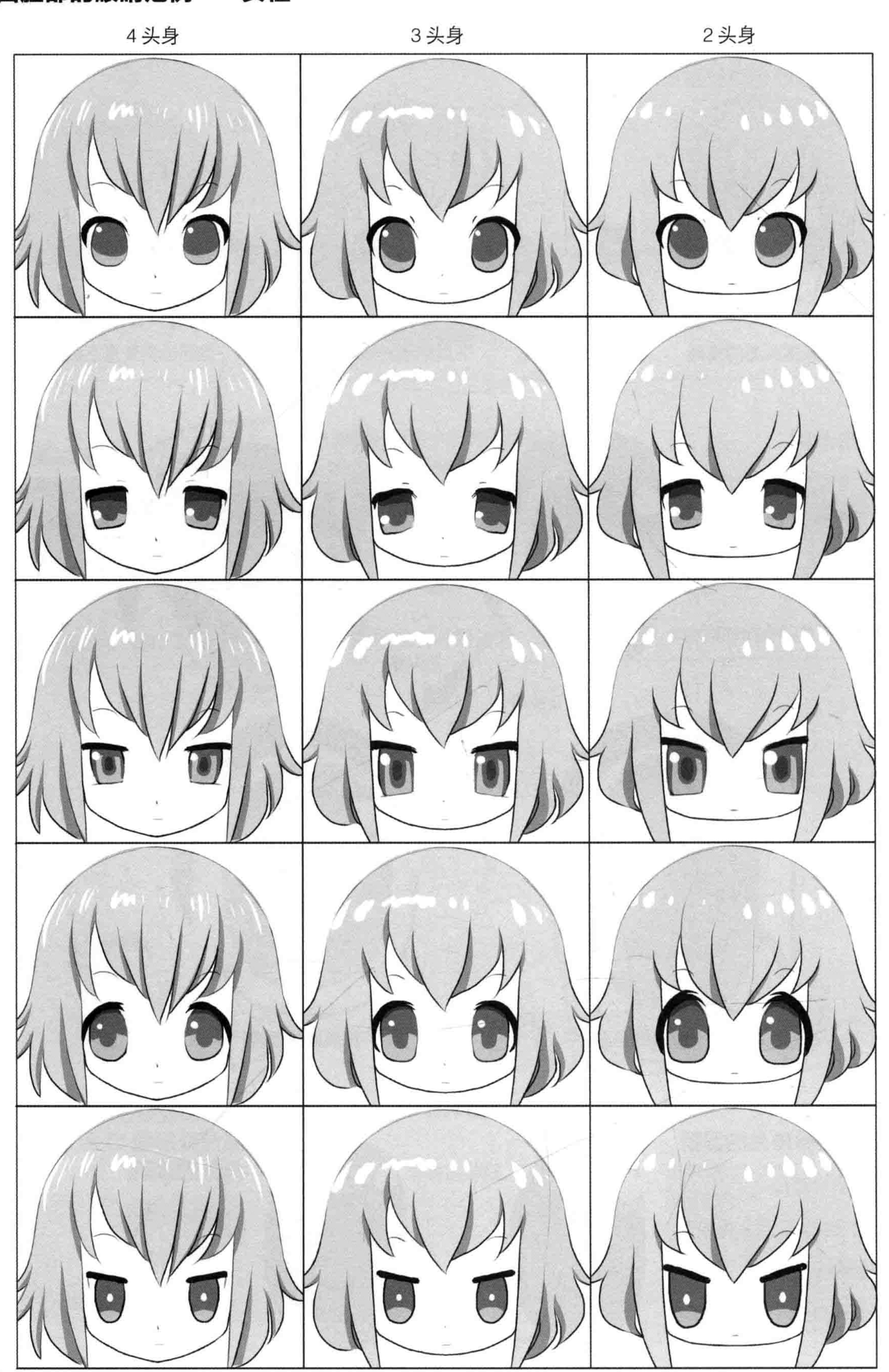
- 表现出瞳孔
- 颜色的深浅变化很丰富
- 颜色多层重叠
- 表现出映入眼中的光线



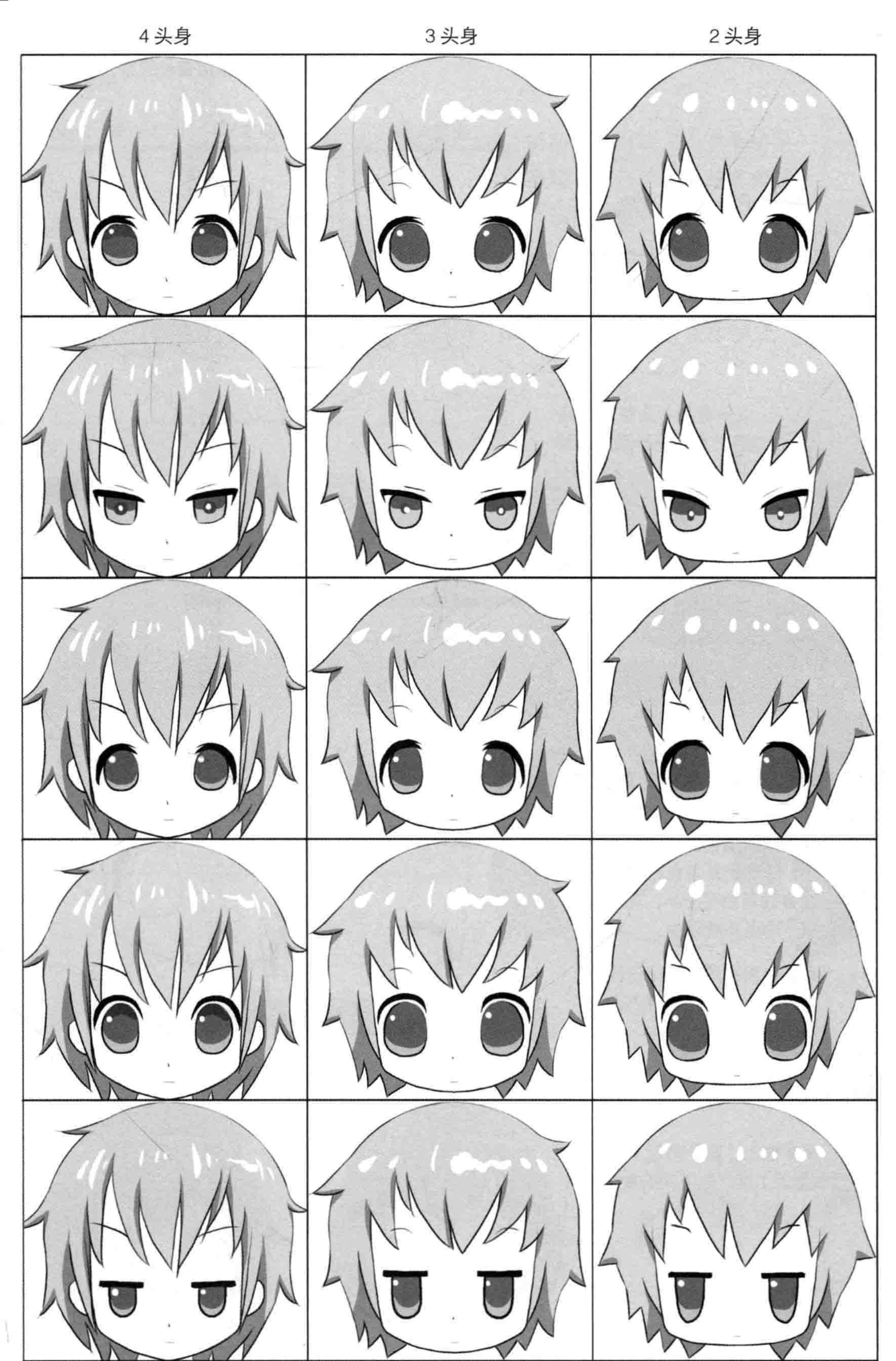
经过变形的 Q 版角色的眼睛

- 省略掉瞳孔
- 减少颜色的深浅变化
- 层次的表现简单化

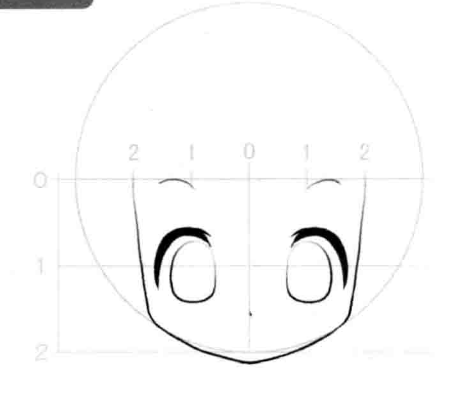
正面脸部的眼睛范例——女性



男性



画鼻子



4 头身的 Q 版角色仍保留着正常头身的大体形态，所以鼻子要画成偏长的点

正常头身



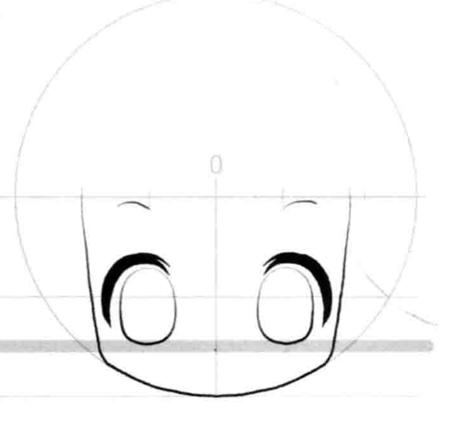
4 头身

3 头身、2 头身



3 头身和 2 头身 Q 版角色的鼻子画不画出来都可以

鼻子大概位于眼睛下面的那条线上，（想画出来的时候）可以画一个点儿来表示

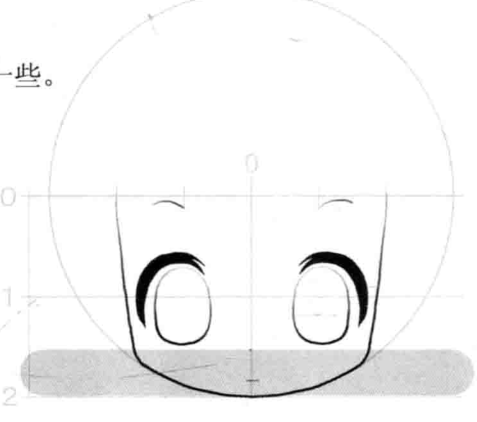


画嘴巴

Q 版角色的嘴巴比普通角色的要更小一些。

普通萌系角色的嘴巴原本就小，Q 版萌系角色的嘴巴比起普通角色要更小，简单画成一个点儿就可以

把嘴巴画在鼻子和下巴线之间的某个位置上（嘴巴本身很小巧）



Point

将嘴巴画得偏上（鼻子附近）或偏下（下巴线附近）会产生不同的表情

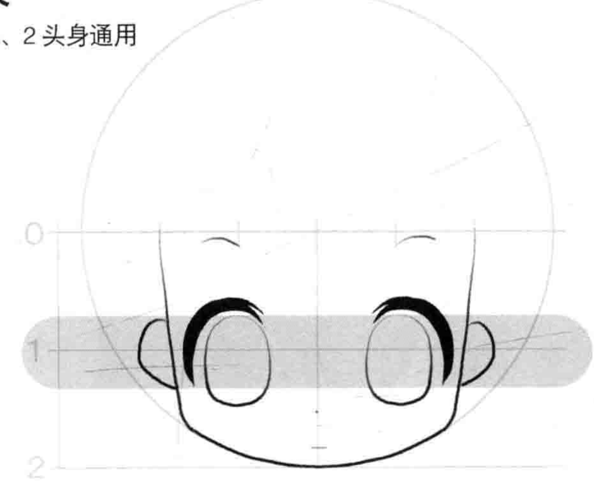


画耳朵和头部的轮廓

耳朵

4、3、2 头身通用

画 Q 版角色的时候，大多数情况耳朵都是被盖住的，但是掌握好耳朵的位置很重要。



耳朵在双眼的延长线（横线 1）上

头部的轮廓

4、3、2 头身通用

在基准圆内部沿基准圆画出脸部轮廓

完成稿

现在的阶段

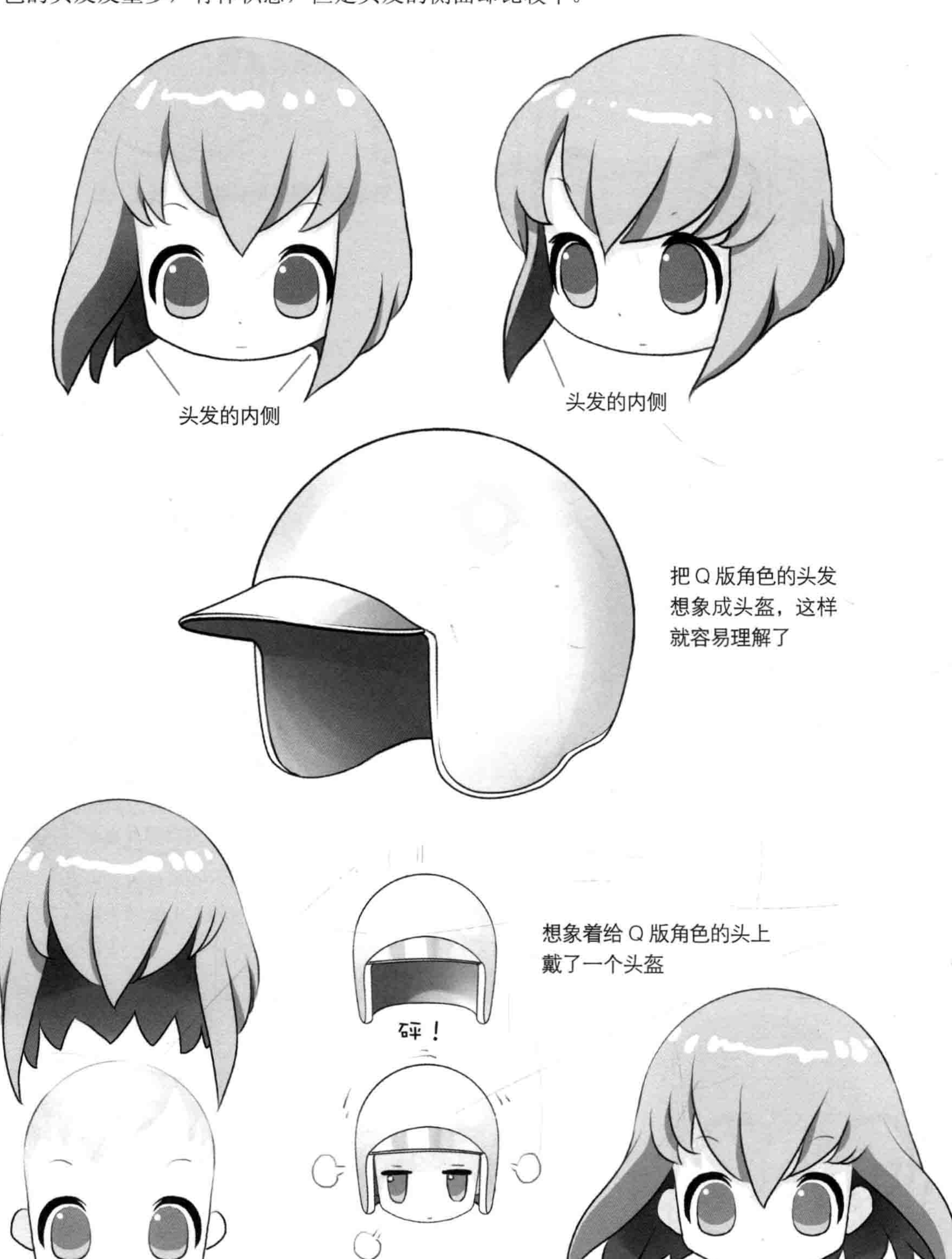
4 头身

2 头身

Q 版角色的头发画法

立体地理解头发的形态

Q 版角色的头发发量多，有体积感，但是头发的侧面却比较平。



头发的组成部分

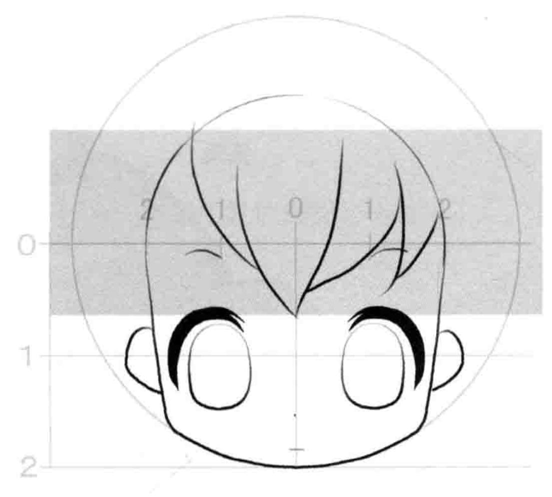


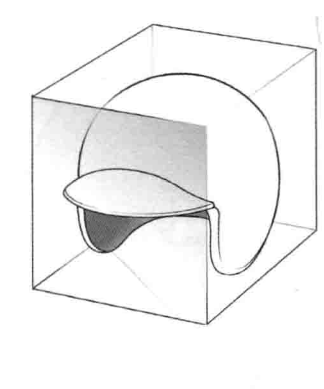
头顶
刘海
鬓发
侧面
①画一束头发
②加入一条线
③贴近脸内侧的一面涂深些（加入阴影）
画出头发的纵深感，使脸部与头发产生层次，由此提升画面的立体感

头发的变形画法

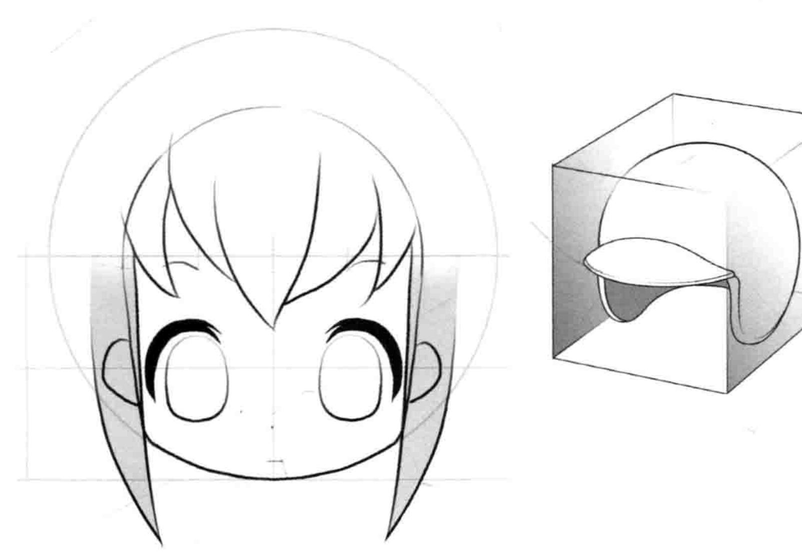
① 画刘海

从基准图上半圆的中间位置开始向下画覆盖额头的刘海，一直画到上眼睑的位置





② 画鬓发



画一束头发，盖住耳朵

＊耳朵和部分脸被鬓发完全遮住

③ 画出后边的头发



后边头发的发梢向两侧延展成三角形的感觉

③' 展现头部形状的情况（双马尾等）



不经意地露出几束后面的头发使人物看起来比较自然

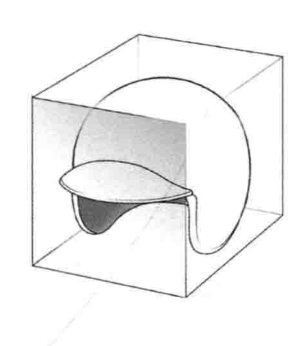
沿着基准圆画头部的形状

＊这时头部可以画得比基准圆大一圈或小一圈

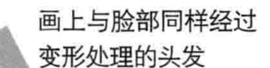
变形后的头发

Check

Q 版角色头发的发束较粗



将正常头身角色的头发放到 Q 版角色头上



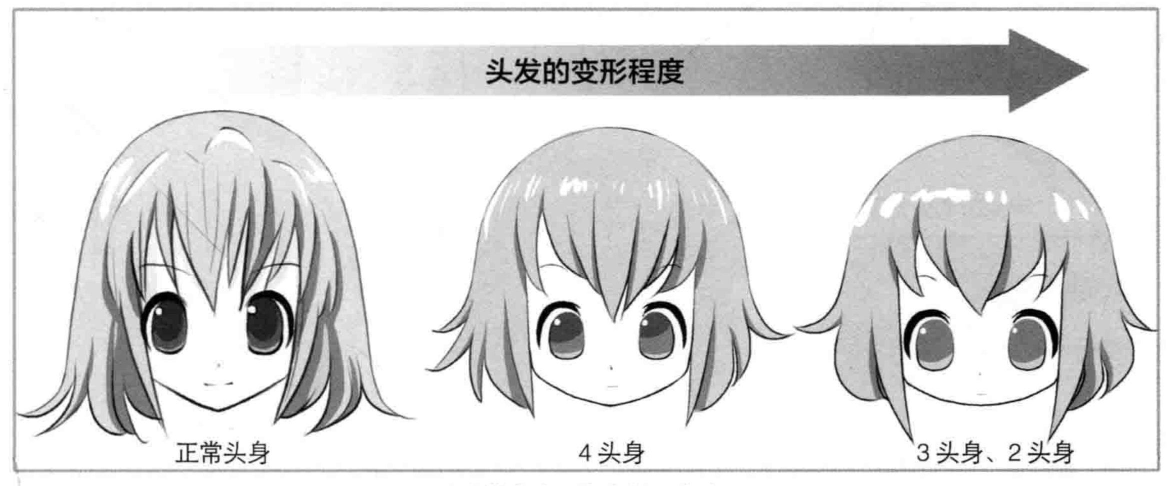
画上与脸部同样经过变形处理的头发



头发以外的部分都经过了变形处理，只把头发画成原来的样子会显得不协调

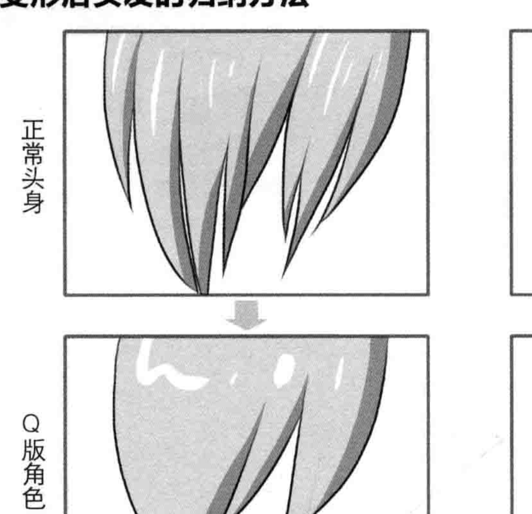


把头发也像其他部分一样进行变形处理，画面看起来就协调了

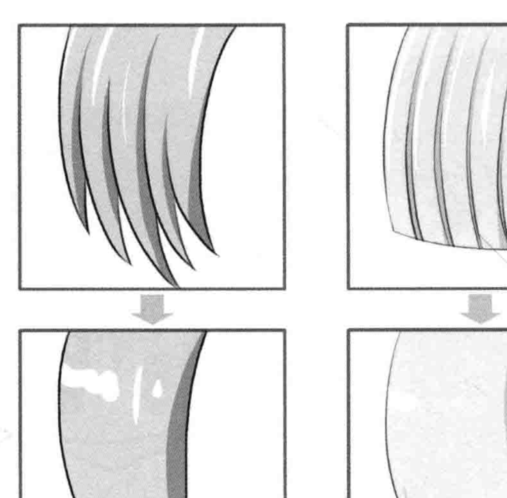


头发的发束逐渐变粗、变大

变形后头发的归纳方法



把头发归纳成粗发束的形状



把发束的末梢处细致地分开画，制造出发梢的柔软感

假想由三部分组合起来的头发

根据头发的走向和长度等，
先大体将头发分为三部分

1 确定走向。

2 画发量较多的一束头发，发梢处分开。

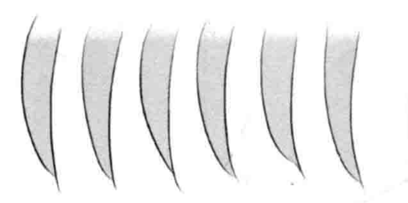
3 简化其余的头发，放到后面。

1～3 三部分！

合体！

归纳头发的法则

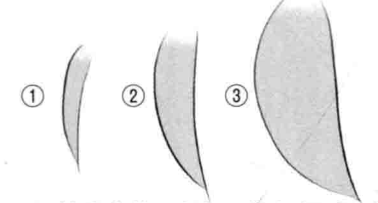
例① 发量均等分配的头发



虽说是均等地分配发量，但是如果分得太整齐的话就会使人物显得呆板



例② 组合粗细、长短不同的发束



细的发束①，长短、粗细都适中的发束②，又长又粗的发束③，将这三类发束随意搭配就使头发有了立体感





向两边分开



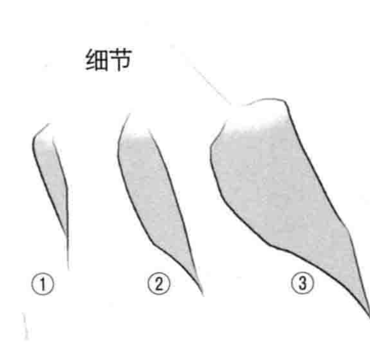
向中间聚集



偏向一侧

应用到发型绘制中

细节





各个发束的走向



为女性 Q 版角色加上头发

扎起来的头发的画法

Q 版变形后，如果头发依然和原形一样就会显得很不自然

扎起的头发也要与脸部一样进行变形



将扎起的头发进行夸张变形会使人物显得更加可爱

画出的头发要注意整体风格的统一

平面的头发



刘海和其他各面的头发都是平面的





卷发



鬓发也要是卷卷的





硬质的头发



刘海也要有硬硬的质感

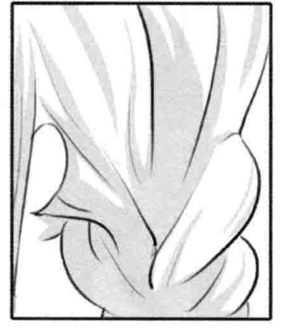




麻花辫



麻花辫的根部要表现出蓬松的感觉





发型的各种样态

单马尾

单马尾束起的位置在头的正后方，所以从正面几乎看不到发型效果

应对方法

把马尾移向一侧

把马尾向上提

把发梢的头发向两边散开

双马尾

双马尾是在头左右两边束起对称的马尾的发型。头发束起的位置在头的两边，所以很容易设计

夸张的表现方式

把马尾的长度拉长

改变头发的发量

把马尾向上提

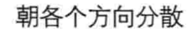
男性 Q 版角色头发的基本画法

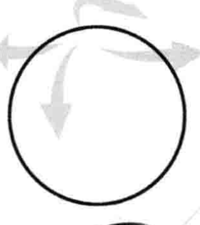
下垂　　朝各个方向分散　　向上竖起

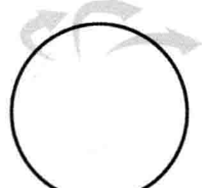
男性 Q 版角色的发型基本分为右侧这三类

表现男性 Q 版角色发型的重点是刘海

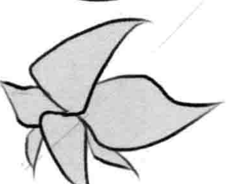


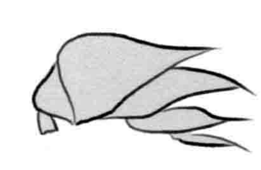






将第 33 页“归纳头发的法则”中的发束①②③组合后放到角色头上就可以了







在画这种发型时，内侧的头发可以向内聚拢，外侧的头发可以向外分散，额前的刘海要画出下垂的感觉



遵循头发本身的走向去画，保持自然的状态是这种发型的绘制要点



头发全部向后竖起，或者在脑后扎起来是这种发型的基本特征。这种发型配护目镜很合适

翘起的头发（呆毛）

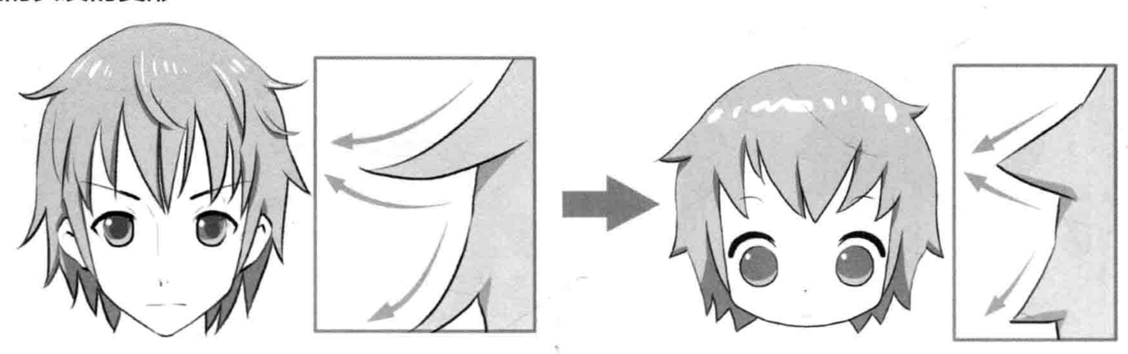
男性角色的发型变形

男性的头发变形方法和女性的基本一样。



对头发进行集中变形处理
沿着基准图把头部画成圆形

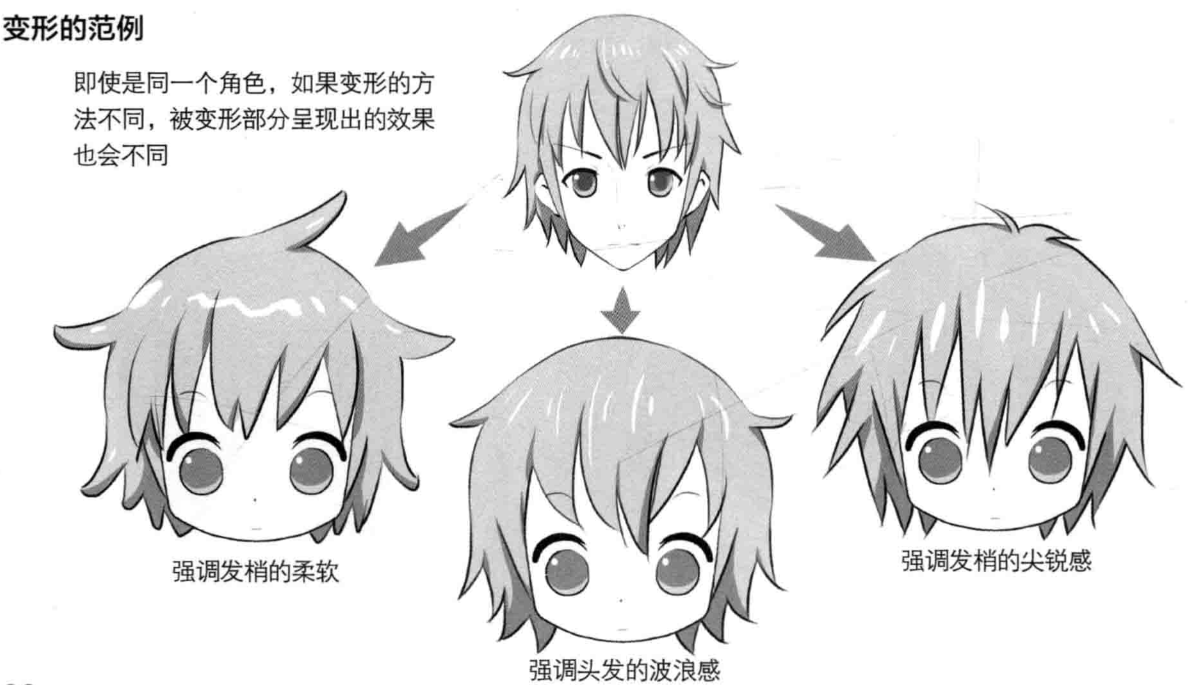
翘起的头发的变形



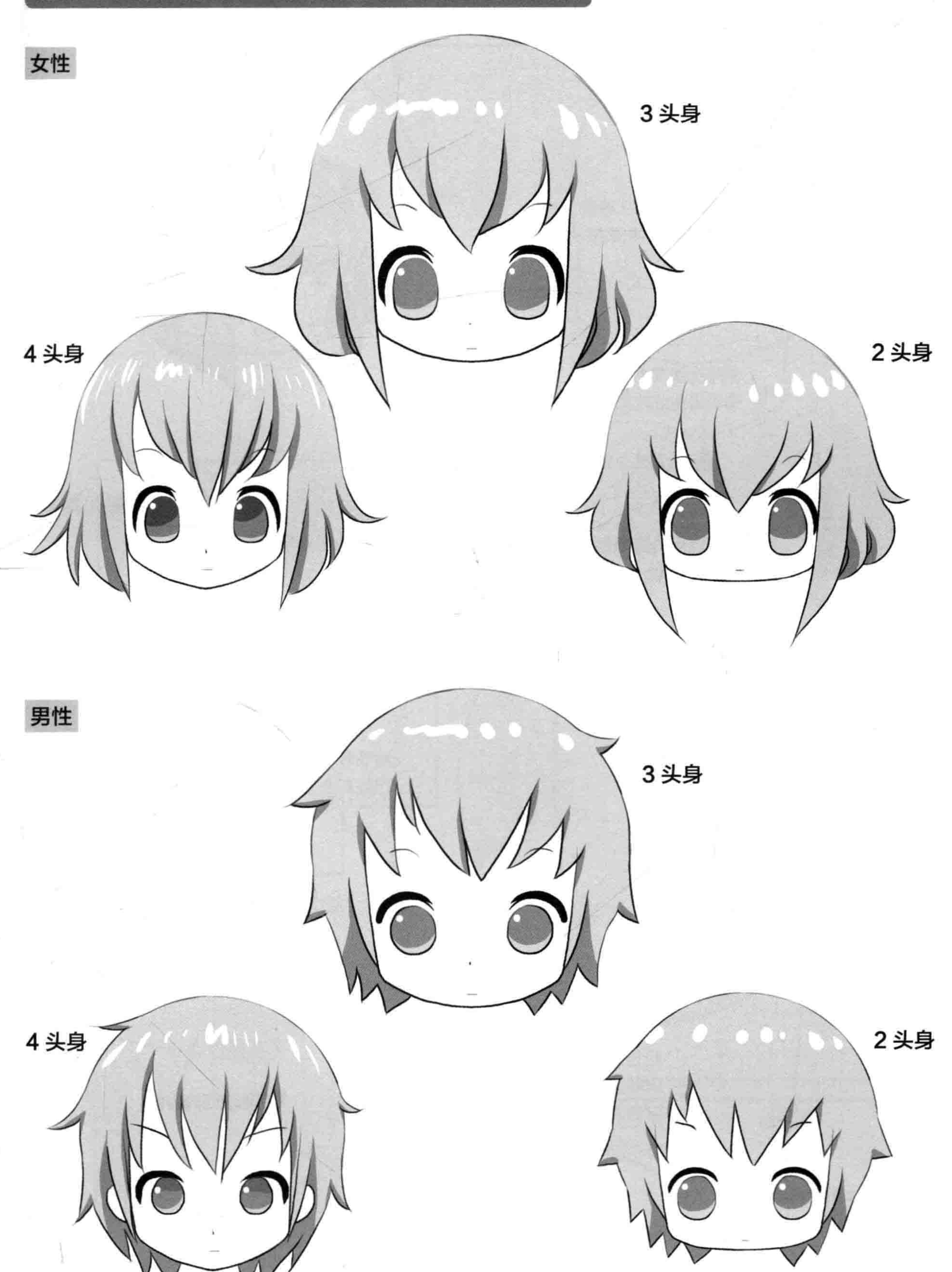
男性角色翘起的头发比纤细发质的头发（女性的头发）要粗，呈三角形

变形的范例

即使是同一个角色，如果变形的方法不同，被变形部分呈现出的效果也会不同

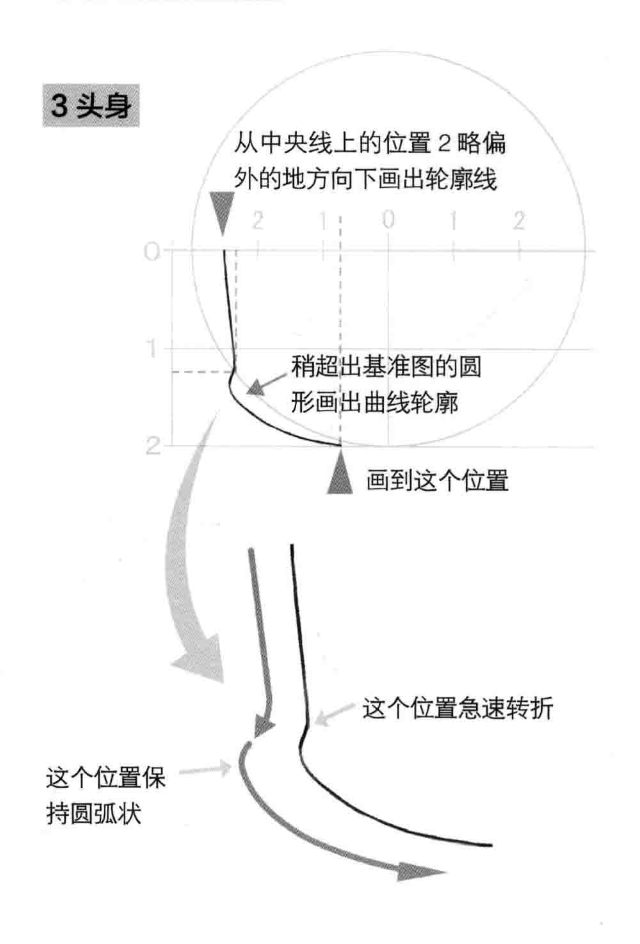


添加了头发的男女 Q 版角色的正面脸部完成稿

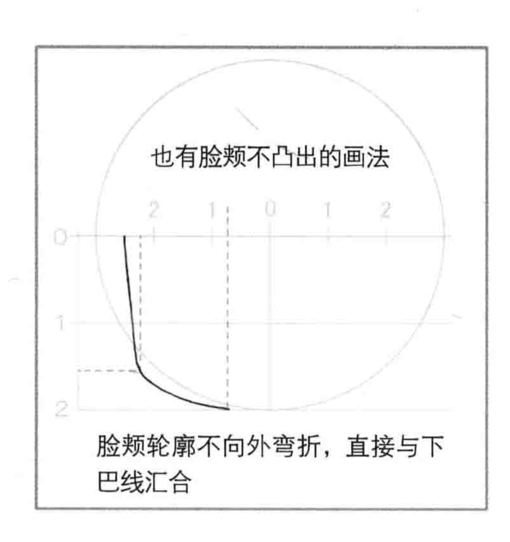


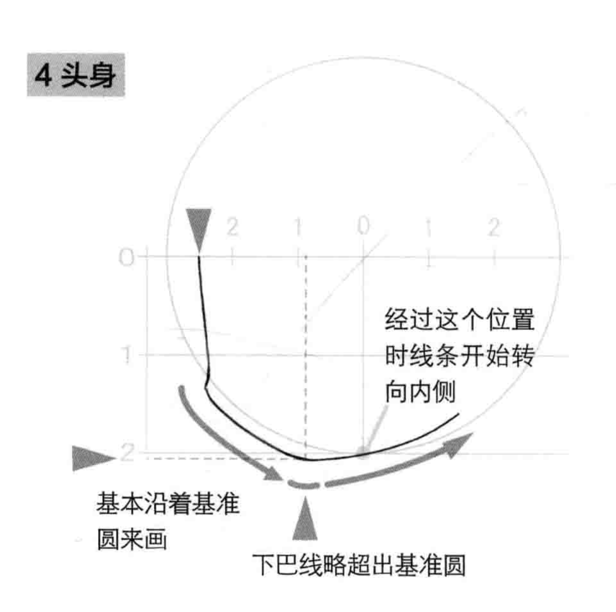
Q 版角色斜侧面脸部的画法

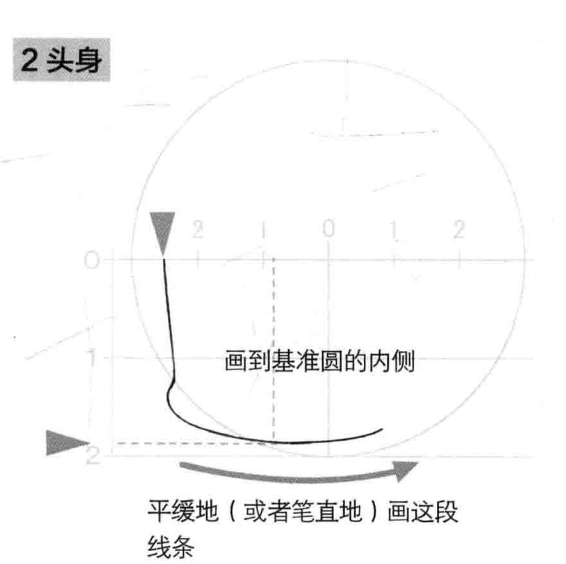
画脸部的轮廓

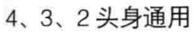






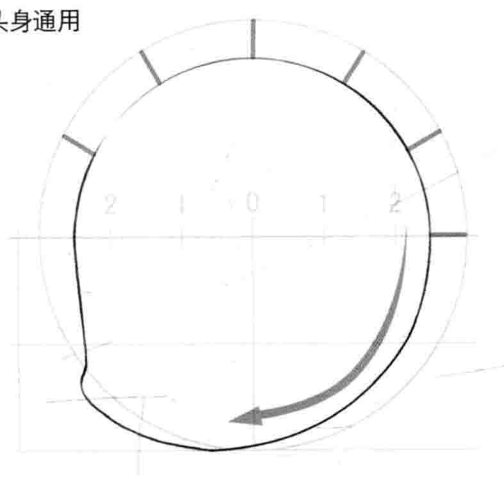






画头部的轮廓

4、3、2头身通用



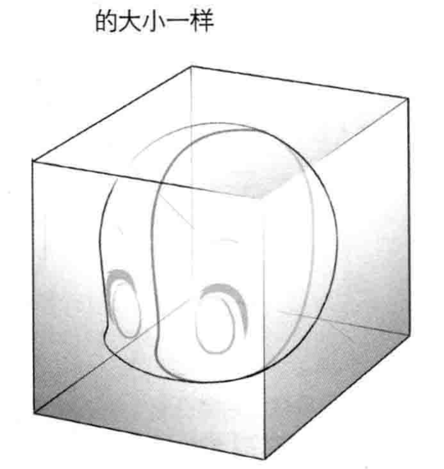


画头部轮廓时，从额头开始沿着基准圆绘制线条，平缓地与下巴线连接起来

立体地理解头部轮廓

画正中线

从正面的角度看，左右脸的大小一样



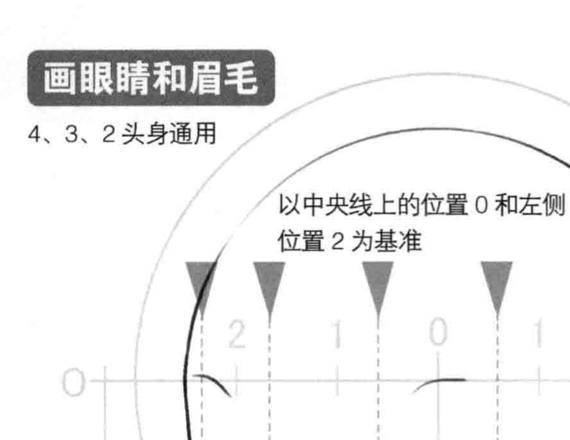
立体地观察斜侧面脸部的轮廓

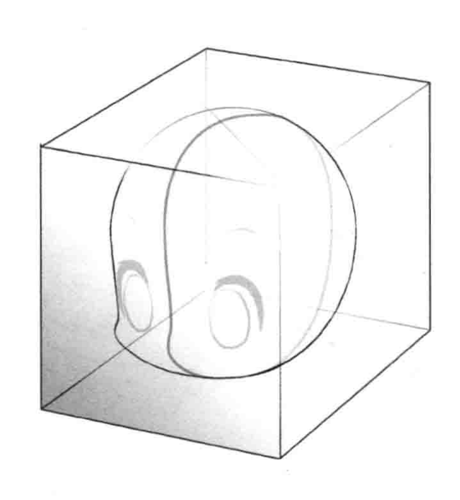
制造斜侧脸的角度，半边脸面积变小

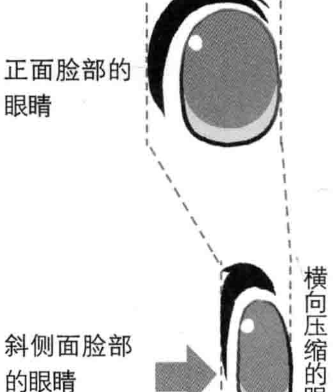
与正面角度不同，脸的左右两边大小不同

画眼睛和眉毛

4、3、2 头身通用



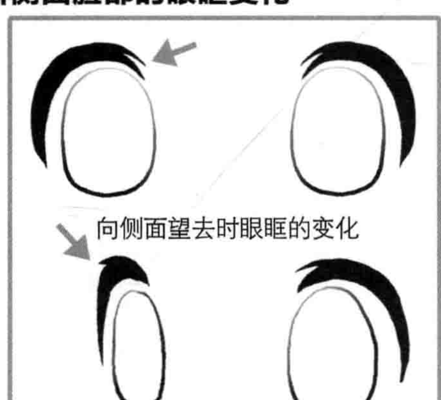




与正面角度的眼睛几乎一样



斜侧面脸部的眼眶变化



在画斜侧面角度时，将眼眶（睫毛或者双重变形）凸起部分的朝向调整为同一个方向，看起来效果会很好

改变凸起部分的朝向（睫毛或其他部位）







确保左右眼凸起（睫毛或其他部位）的位置保持一致

画鼻子和嘴巴

*Q 版角色的鼻子不画出来也可以！

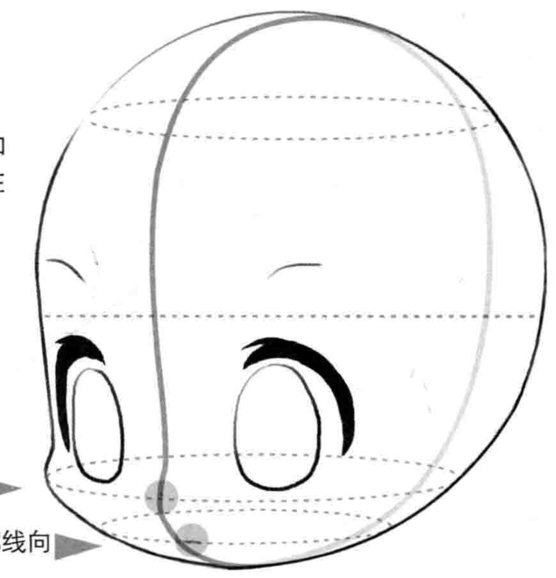
鼻子在双眼的正中稍偏左一点的位置

嘴的位置也一样（*参照下图）

鼻子的位置在横线 1 和横线 2 的正中间

嘴巴的位置画在大约 1/4 处

在画斜侧面的脸部时，鼻子和嘴巴的位置因为高低差而不在一条线上

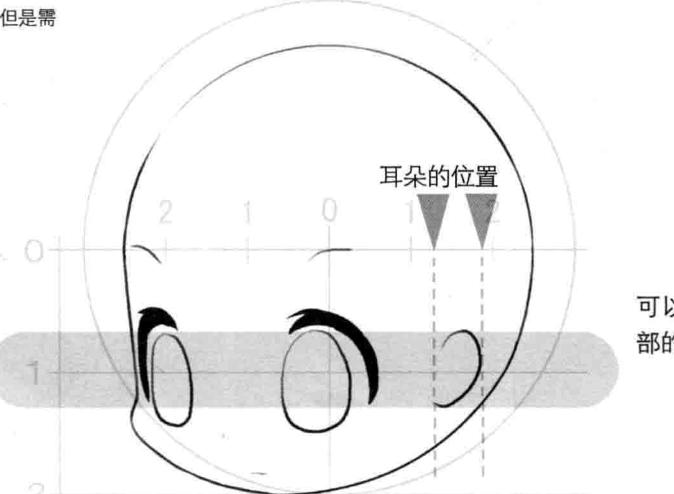


连接脸颊和鼻子的轮廓线向前凸出

嘴巴所处的轮廓线向内凹陷

画耳朵

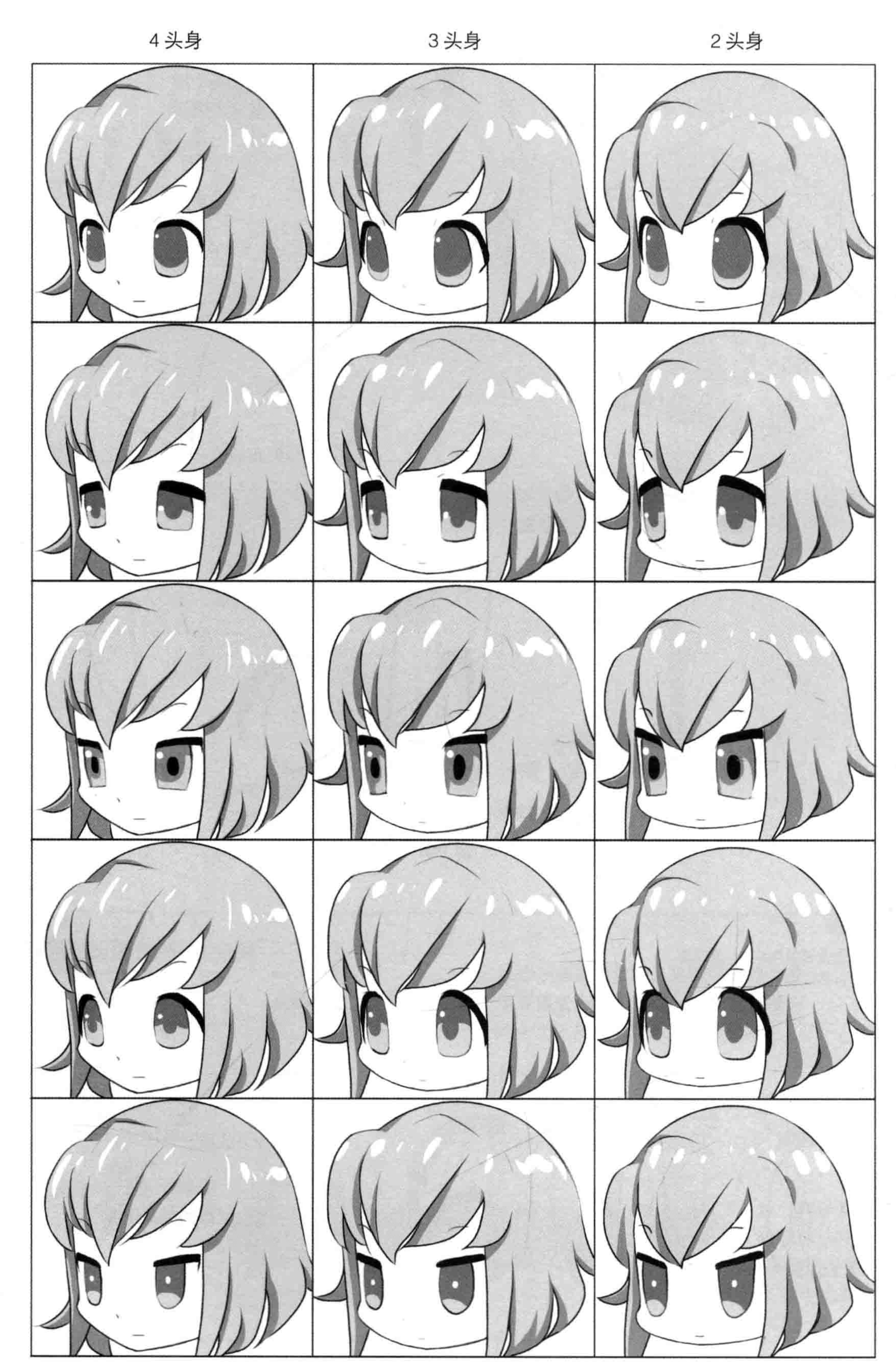
*虽然有的发型会遮盖住耳朵，但是需要掌握好耳朵的位置



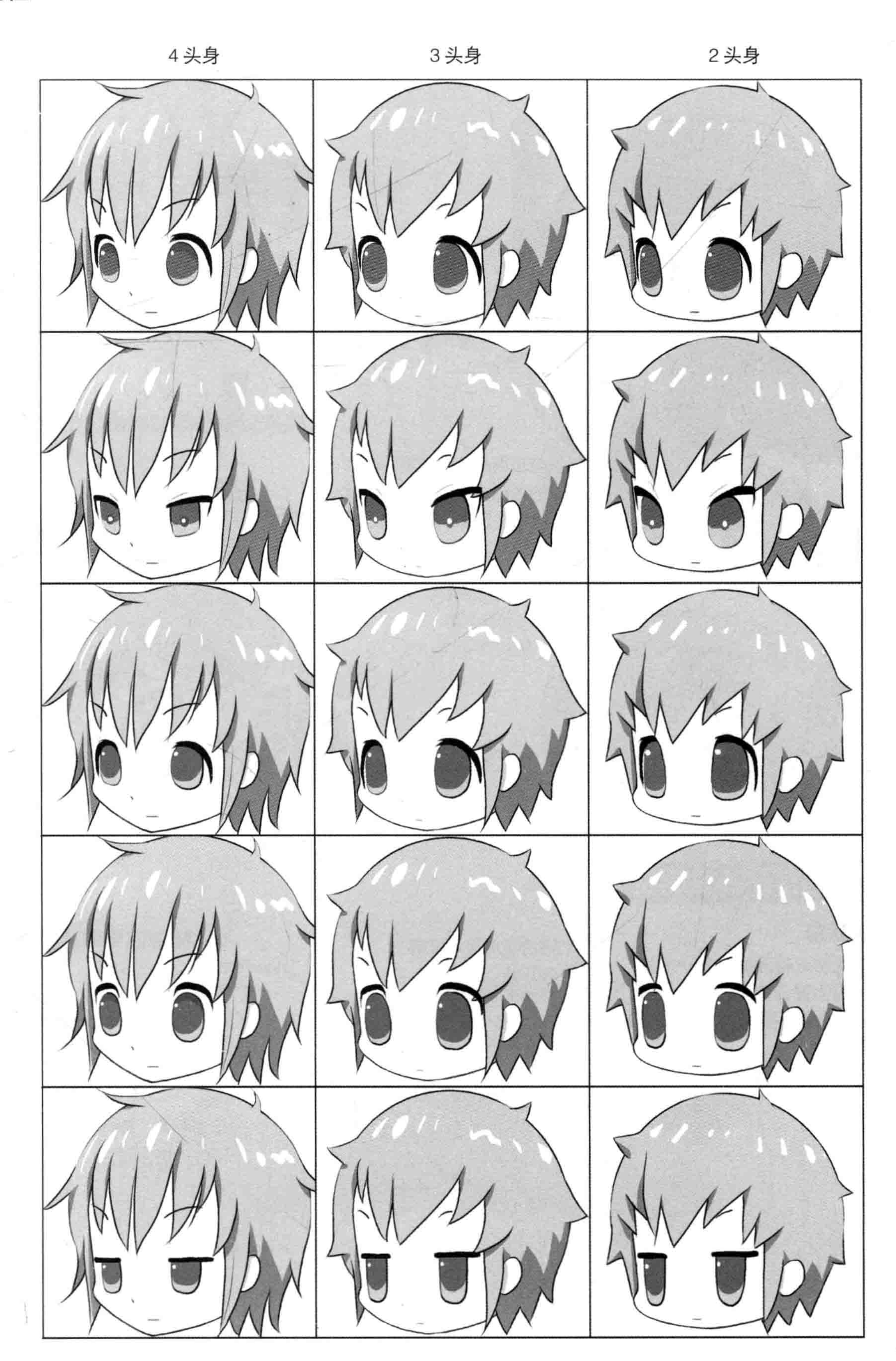
耳朵与眼睛一样，以横线 1 为中心对称画出，耳朵要比眼睛小

可以不画出耳朵内部的复杂形状！

斜侧面脸部的眼睛范例——女性



男性



斜侧面的角度也要注意画出头发的立体感

与正面角度一样，想象头发是戴在头上的一个头盔。

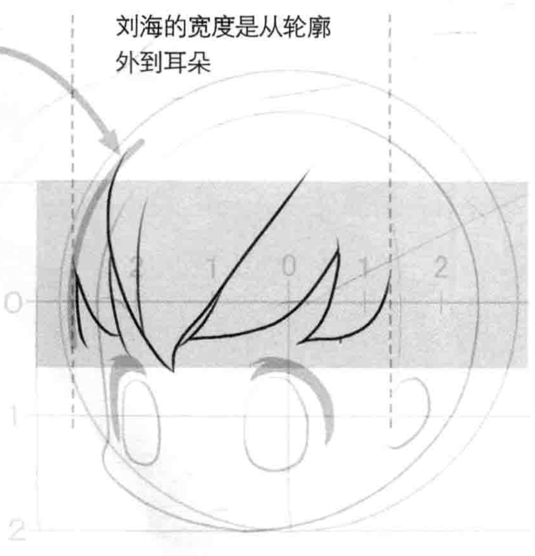
砰！

与正面相比，能看到更多的内侧头发。在内侧头发上涂上阴影，可以为近景处的脸部制造出立体感

斜侧面角度的头发画法 ……女性

① 画刘海

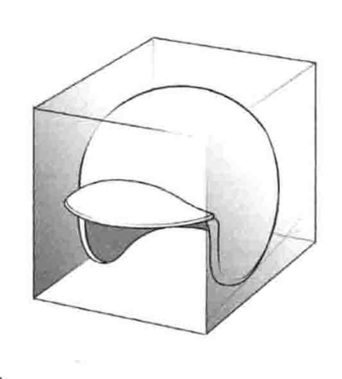
从贴近基准圆内侧的位置开始画，使刘海遮住额头



与正面相同，厚厚的刘海发束下垂，盖住眉毛

② 鬓发的画法





用厚厚的下垂的鬓发
遮住耳朵

③ 画出超出基准圆范围的刘海

使刘海超出基准圆范围的
画法能给人刘海蓬松隆起
的感觉





先在脑海中构思出刘
海的形状，然后画出
刘海的轮廓

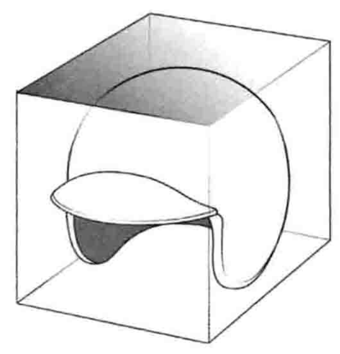


④ 画头顶部的轮廓



沿着基准圆画出半圆

＊ 下一页将介绍两种有代表性的
头顶的画法



⑤ 画出扎起来的头发和自然垂下的头发

扎起来的头发——沿着基准圆画，与头部的轮廓线连接起来

自然垂下的头发——让头发的末梢向左右两边散开

在扎头发的位置集中画一些褶线

能看到的这一侧与另外一侧的发量大致相同

*只是大部分的头发都隐藏在了额头后面

这一侧在头部轮廓稍微靠前的位置画出垂下的束发

头发
头
头发

斜侧面角度头发的位置关系

男性角色的头发

在超出基准圆的位置画几束翘起来的头发



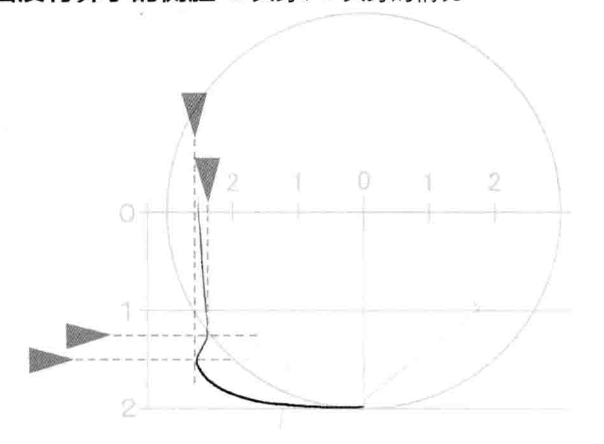
与画女性角色相同，沿着基准圆画头部的轮廓，之后再补画几束翘起的头发

斜侧面脸部的完成稿



Q 版角色侧面脸部的画法

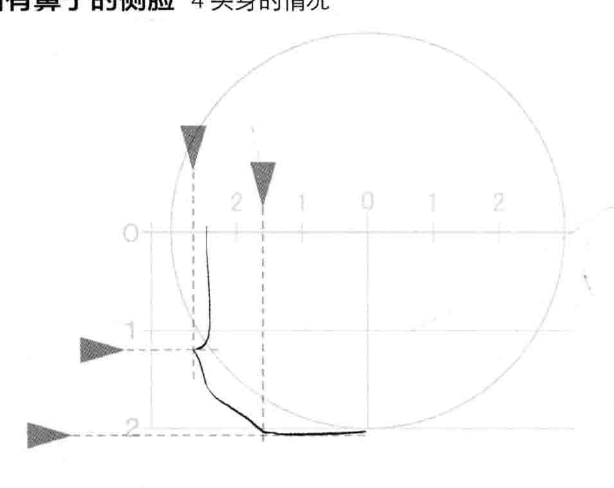
画没有鼻子的侧脸 2 头身、3 头身的情况





这个隆起的位置可以说是鼻子，可以说是脸颊，也可以说是包含鼻子和脸颊在内的整体部分

画有鼻子的侧脸 4 头身的情况





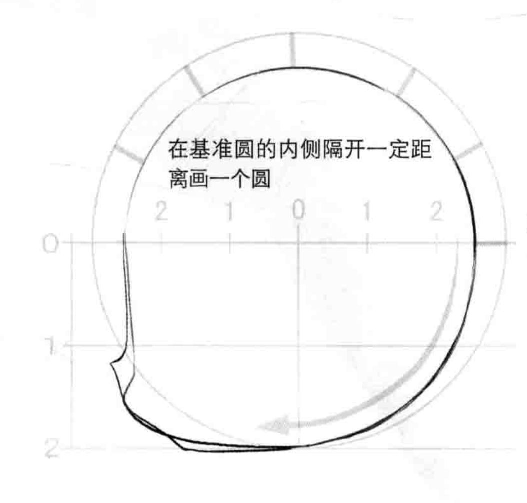
向下画轮廓线，当画到鼻子的位置时线条突然凸起一个尖角

鼻子的前端到嘴唇的位置画成隆起的感觉

下巴稍稍向外鼓出

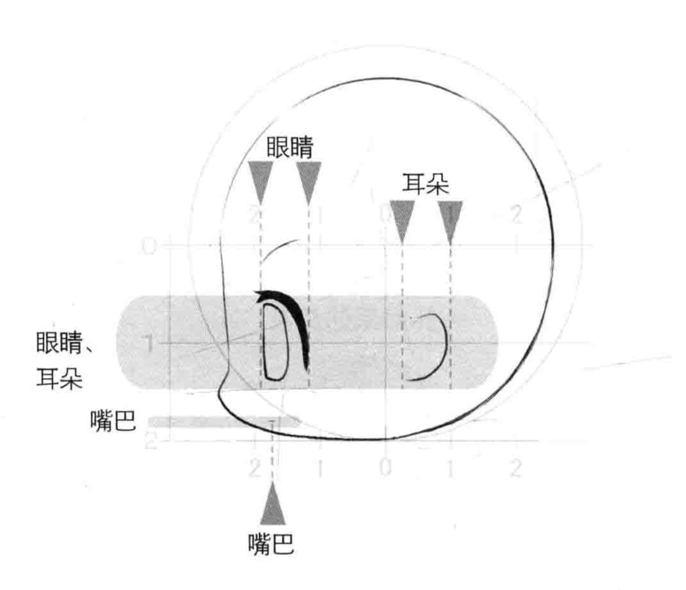
画头部

4、3、2 头身通用



将这个位置（中央线）到下巴线之间的线条自然地连接起来

画眉毛、眼睛、嘴巴和耳朵 4、3、2头身通用



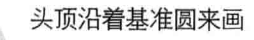


侧面脸部的眼睛范例

4头身	3头身	2头身

画头发

刘海要超出基准圆的范围，这样会表现出刘海的蓬松感。



让鬓发盖住耳朵

自然垂下的头发





侧面角度头发的画法与斜侧面角度几乎相同

Check 被遮挡一侧露出的头发的绘制要点

虽然最真实的效果是头部另一侧的头发被挡住看不到……



但若能与这一侧的头发错开位置，画面会变得有平衡感（位置的变形）





男性头发的画法



男性头发的画法与女性一样，沿着基准圆来画

翘起的头发近似三角形，又粗又短

将后部的头发自然地堆叠即可

完成！



4 头身



3 头身、2 头身



男性角色

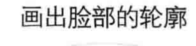


扎起来的头发

其他各种 Q 版角色的画法

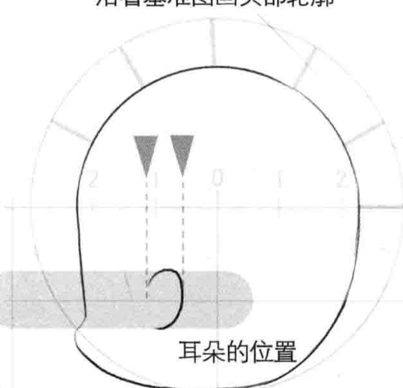
画背侧面

画轮廓



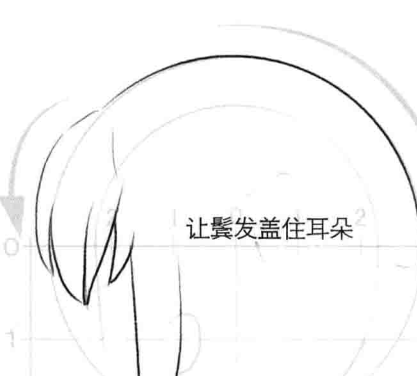
从中央线的箭头位置
开始画，超出基准圆画出脸
颊圆鼓鼓的效果





画头发

超出基准圆画
刘海，显出蓬
松隆起的感觉

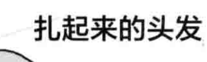


沿着基准圆画出头发
的外轮廓

脖子位置
的头发画
成锯齿状

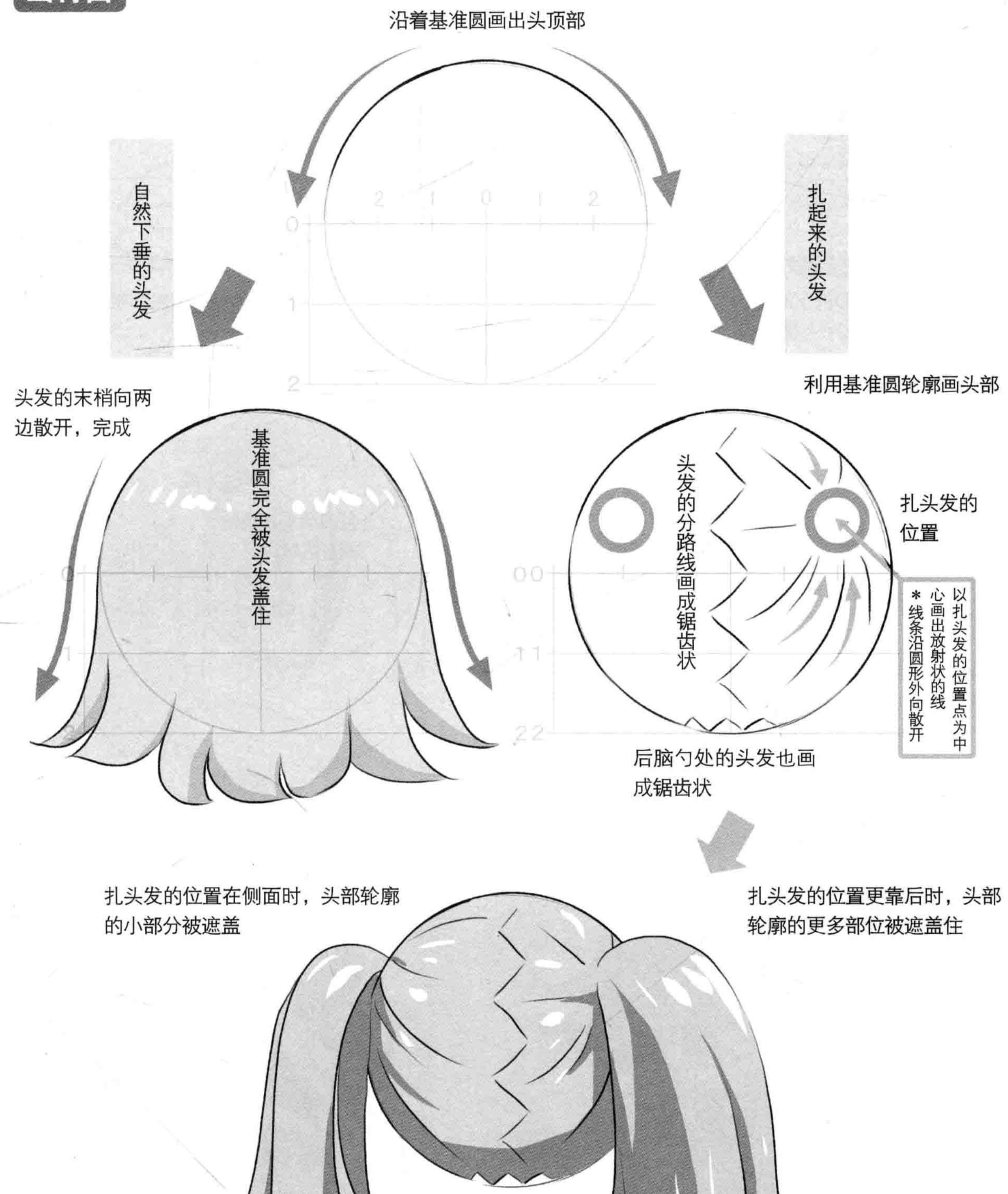


自然垂下的
头发



完成!

画背面



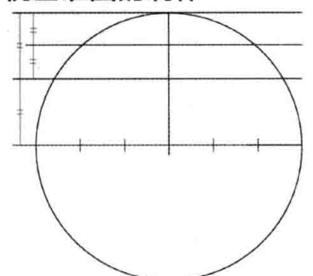
扎头发的位置在侧面时，头部轮廓的小部分被遮盖

扎头发的位置更靠后时，头部轮廓的更多部位被遮盖住

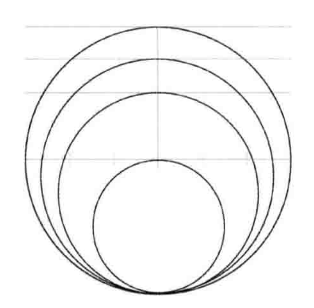
完成!

画脸部的仰视、俯视角度

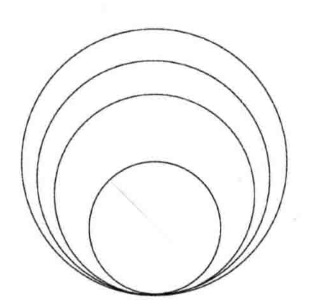
仰视基准图的制作



如图，在圆形的上半部分画平行的若干条横线



以圆形最下方的点和每条横线与竖轴线相交的点为端点，画出若干个小圆形



“仰视基准图”完成

① 沿着基准圆的外沿画头部轮廓线。



② 鬓发向下垂，发梢向外散开。



③ 刘海画在灰色的圆形区域内。

④ 眉毛、眼睛、鼻子、嘴巴分别放置在各个小圆形中。

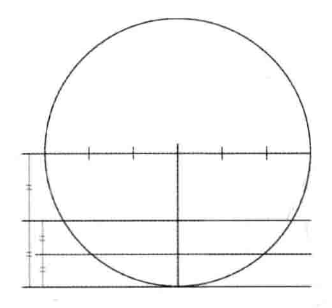
⑤ 在超出基准图圆形的上方补充刘海。



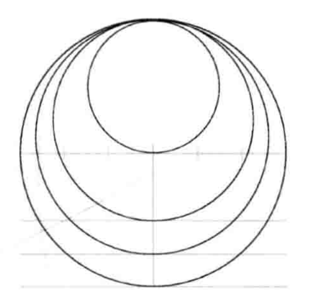
⑥ 完成!

仰视角度不常出现，这是因为脖子周围的部分很难画，所以画这个角度的要点就是要知道如何隐藏脖子。

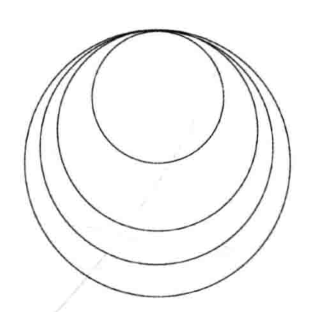
俯视基准图的制作



如图，在圆形的下半部分画几条平行横线



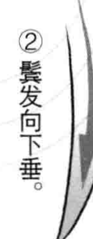
以圆形最上方的点和每条横线与竖轴线相交的点为两个端点，画出若干个小圆形



“俯视基准图”完成

① 沿着基准圆形外沿画头部的轮廓。

② 鬓发向下垂。



③ 添加上刘海的发束。



④ 眉毛、眼睛、鼻子、嘴巴分别放置在各个小圆形中。



⑤ 超出基准圆画出下巴线。

⑥ 完成!



俯视角度的Q版角色经常出现。绘制要点是将脸部的轮廓线画到基准图轮廓线之外。

各种情感表现的示例

表现Q版角色的情感时，不仅要考虑面部表情，还要同时考虑肢体的动作和姿势。




哀
呜——
羞


困
呆
惑

其他示例



Q版角色的创作可能性无限大。通过动作、表情、场景等元素的设定来创造自己独有的Q版角色吧。

搞怪表情

Q版角色很适合搞怪的表情，所以其面部表情丰富且多变。基本上只需改变眉毛、眼睛、嘴巴的样子就能创造出各种各样的表情。

女性



笑脸



想要展现更明媚的笑容就让嘴巴张开得大一些

线状眼睛（横线）



在正经表情的脸上画一些线条或将嘴角吊起来，感觉就变了

不屑的眼神



抿嘴一笑，就变成了得意洋洋的表情

双眼瞪圆



将椭圆形的嘴巴中央大面积留白

“3”字型嘴巴



嘴巴翘起，也用于表现接吻时的嘴型

＞＜



不知如何是好的表情。可以把眼睛的线条加粗



男性

流泪

呜呜……
哇……

眼泪不是一滴一滴的，而是像瀑布一样涌出

两眼放光



眼睛很大，所以眼睛中间可以画进一些文字、符号

没有眼珠



不画眼珠，只用两条线来表现

线状眼睛（竖线）



竖线条的眼睛用于表现无所不能的角色

眼睛是两个点



适合表现呆住的表情

不涂颜色的眼睛



白眼可用于表现吃惊或愤怒的表情

column Q 版角色是换装人偶

基本组成部分

基本组成部分是脸和身体。这种身体组成可以用于任何角色的绘制

Q 版角色的头身比例、体型、脸型等几乎都是一样的，那么要在哪里体现出每个角色的特点呢？我想是眼睛、头发、服饰（彩图的话还有颜色）这些元素。将这些元素巧妙搭配，创作出独特的角色吧。

1 眼睛部分

眼睛是脸上最重要的部位。眼睛的形状、大小、颜色等能够展现出角色的个性

A 吊梢眼 B 下垂眼 C 圆眼 D 四角眼









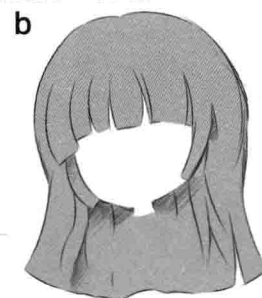
2 头发部分

发型和发饰也是展现人物个性的重要元素。如果没有这两个元素的话，所有角色看起来就像是同一个人了

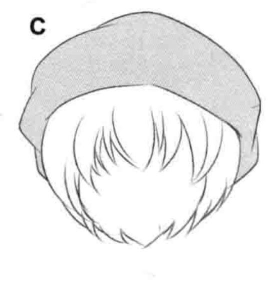
a



b



c



3 服饰部分

有时候通过制服、工作服等适合角色的服饰来区分 Q 版角色的身份

①



②



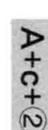
③



4 完成！









第2章 Q版角色的身体画法



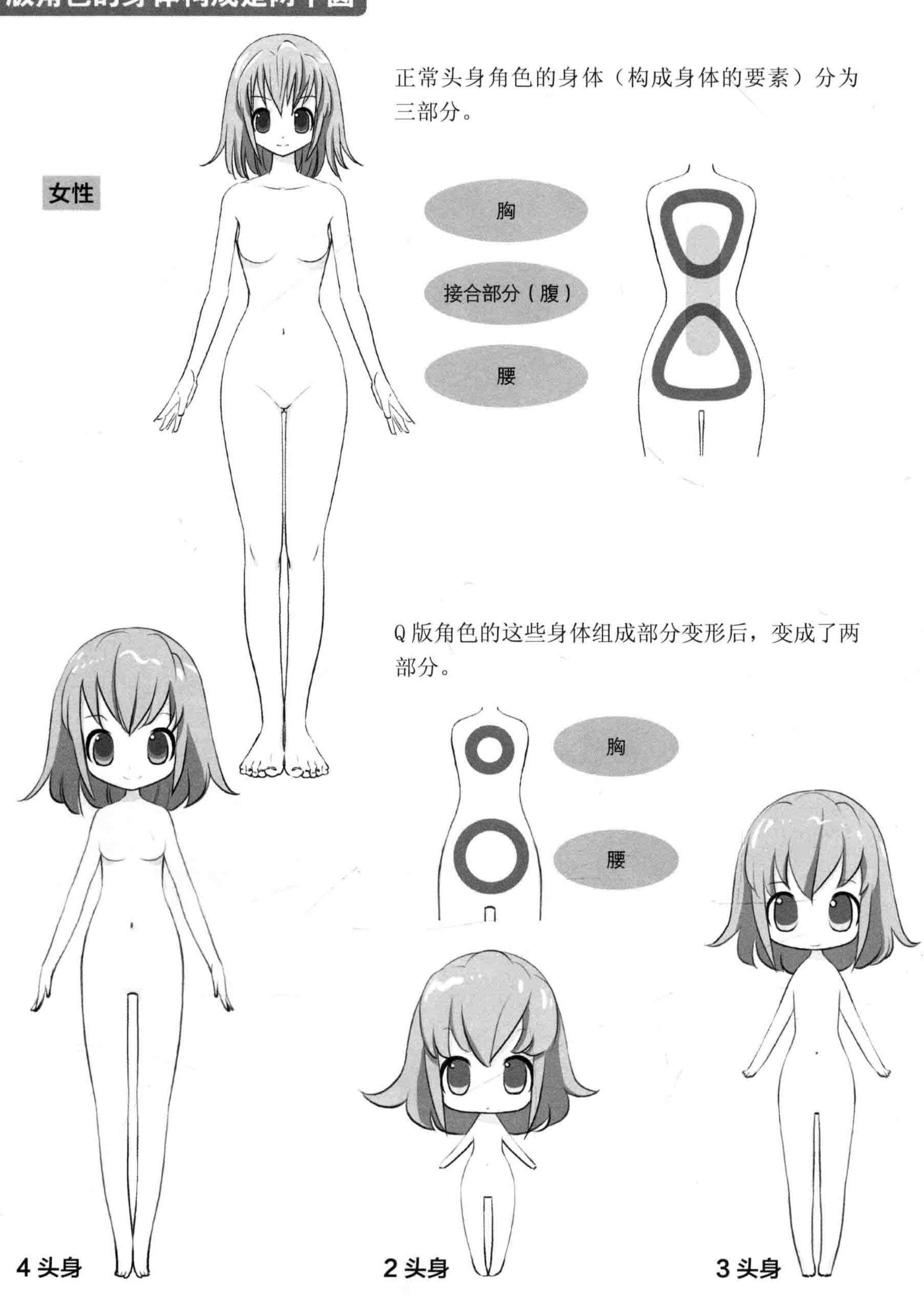
Q版角色的身体细长而柔软。手脚的长度及可活动范围根据头身比例的不同而不同。所以下面我们分别看看不同头身比例、不同性别角色的身体的画法。

基本的身体构造

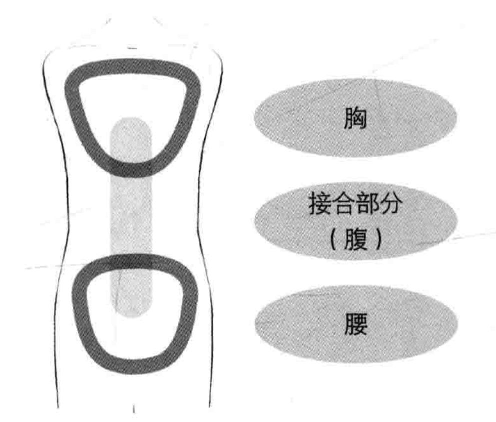
Q 版角色的身体构成是两个圆

正常头身角色的身体（构成身体的要素）分为三部分。

Q 版角色的这些身体组成部分变形后，变成了两部分。



男性 男性的情况也一样。正常头身比例的情况下，肩膀的幅度很宽。



男性Q版角色跟女性一样，肩膀大幅变窄，结果使得臀部显得比肩膀还要宽。

胸

腰

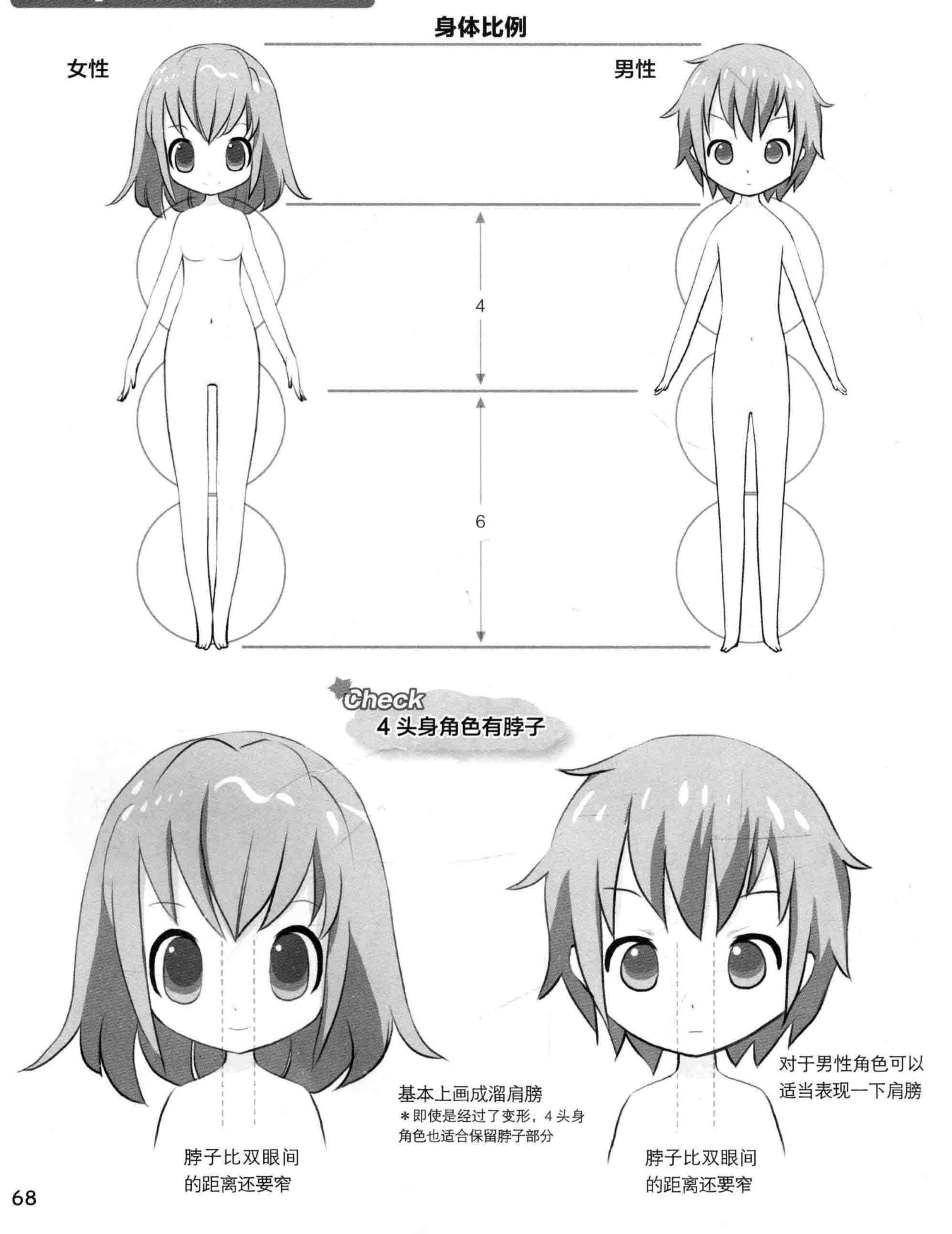
4头身

2头身

3头身

4 头身身体的画法

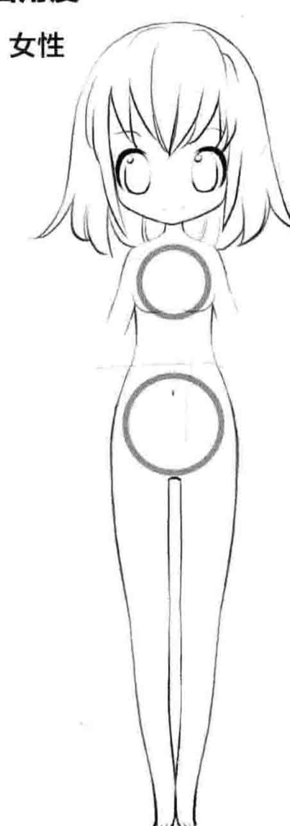
Q版4头身角色的身体比例



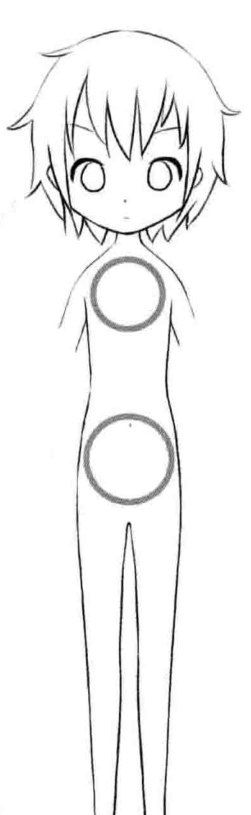
画躯干

正面角度

女性



男性



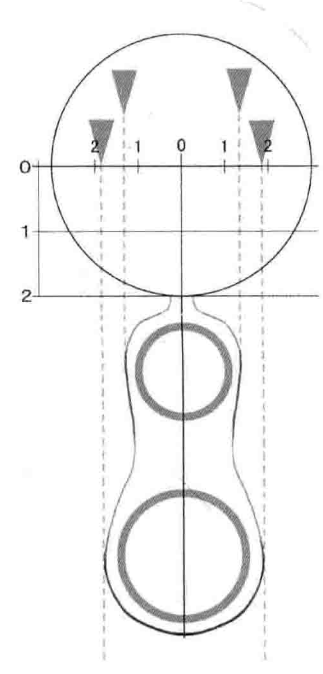
Point

Q版角色的身体比头部的宽度窄

男性角色的身体是下面的圆比上面的圆大一点点，且下面的圆位置更低一些

女性角色的身体是下面的圆大于上面的圆

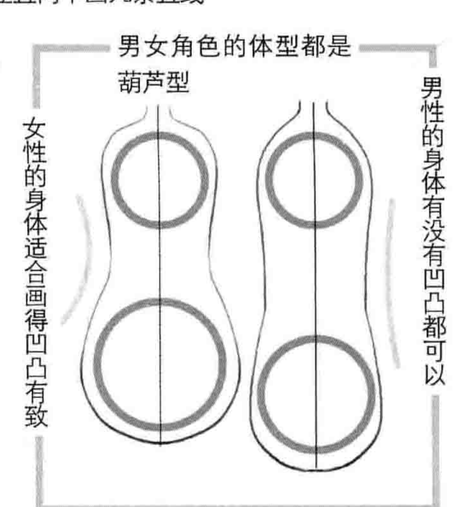
男女角色的胸部和腰部的基准圆位置相同

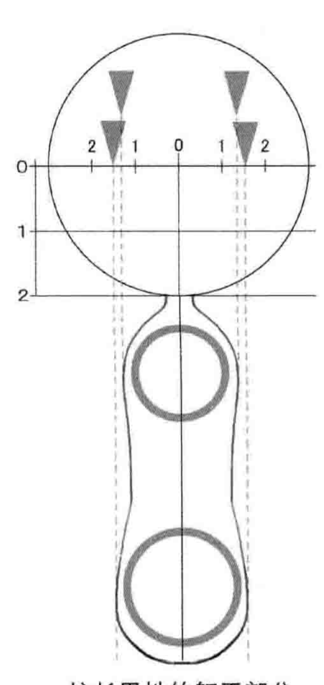


从脸部的基准圆中央线上的箭头位置竖直向下画几条直线

躯干短、腿长的 4 头身女性显得很可爱

男女角色的体型都是葫芦型

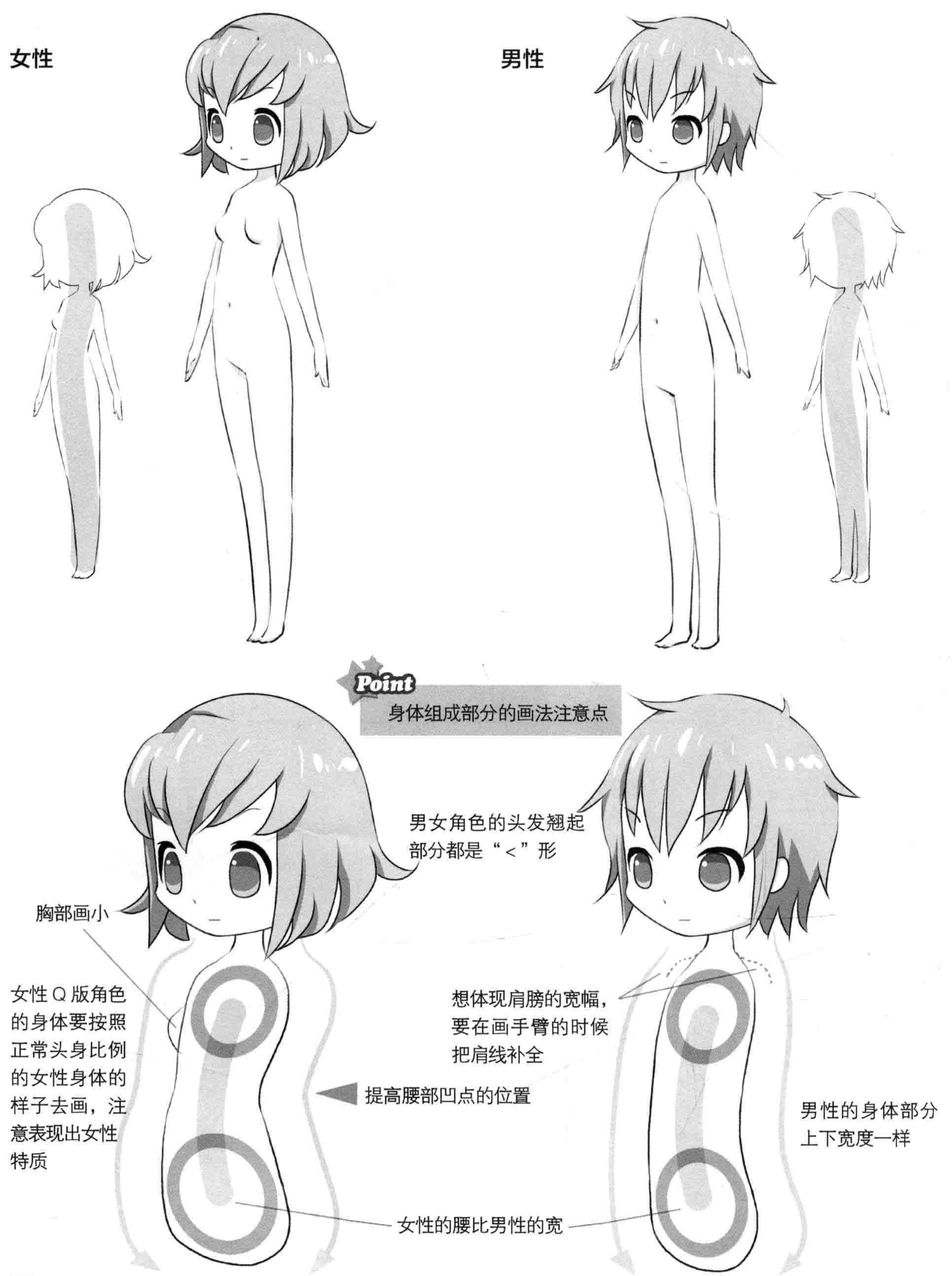




拉长男性的躯干部分也没问题

斜侧面的角度

即使经过了变形，斜侧面时全身仍呈“S 形姿势”。



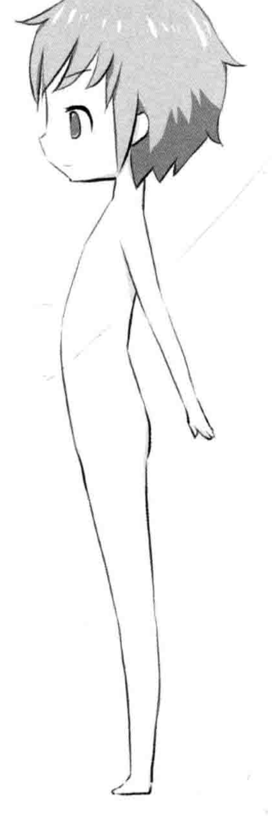
侧面的角度

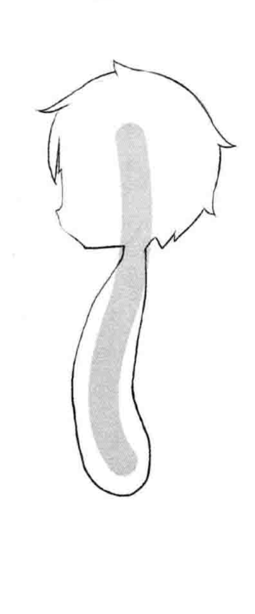
从侧面的角度看，身体的 S 形特征更明显。



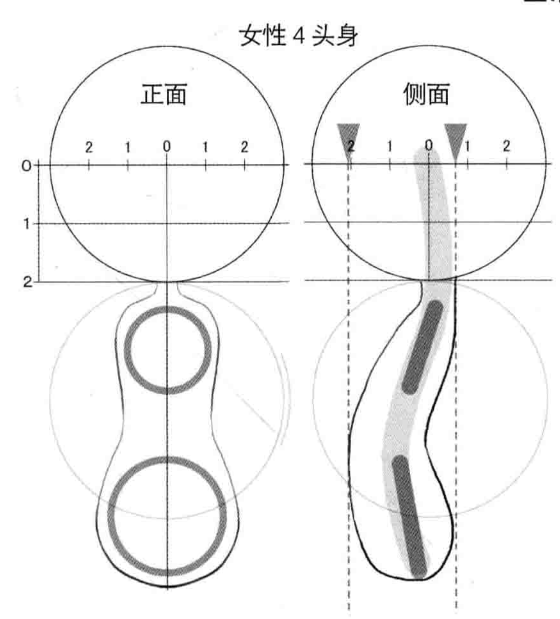


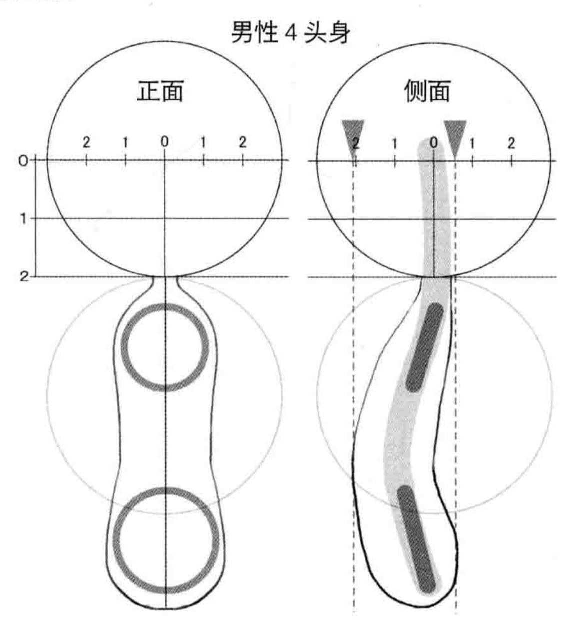
男性



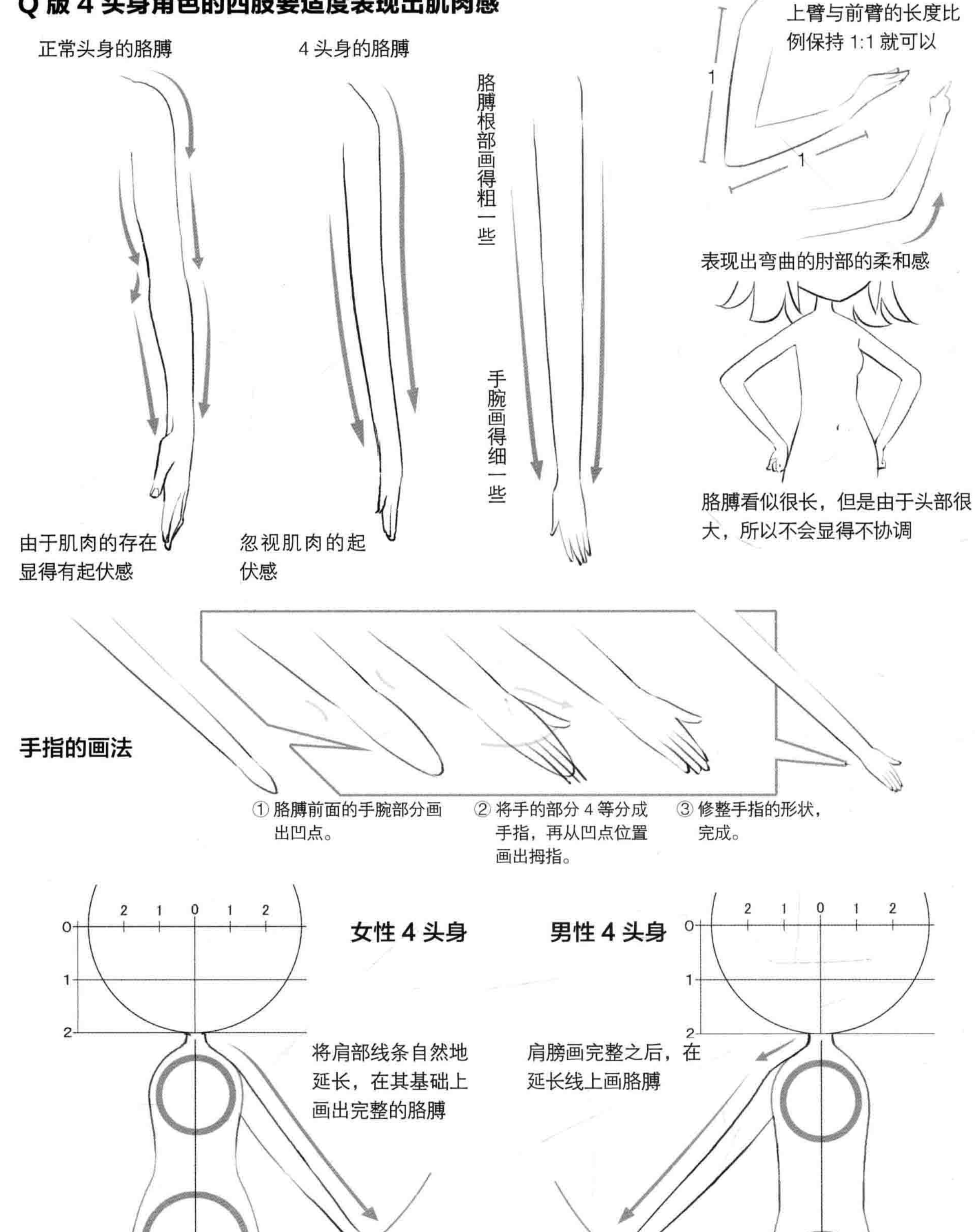


基准图位置关系

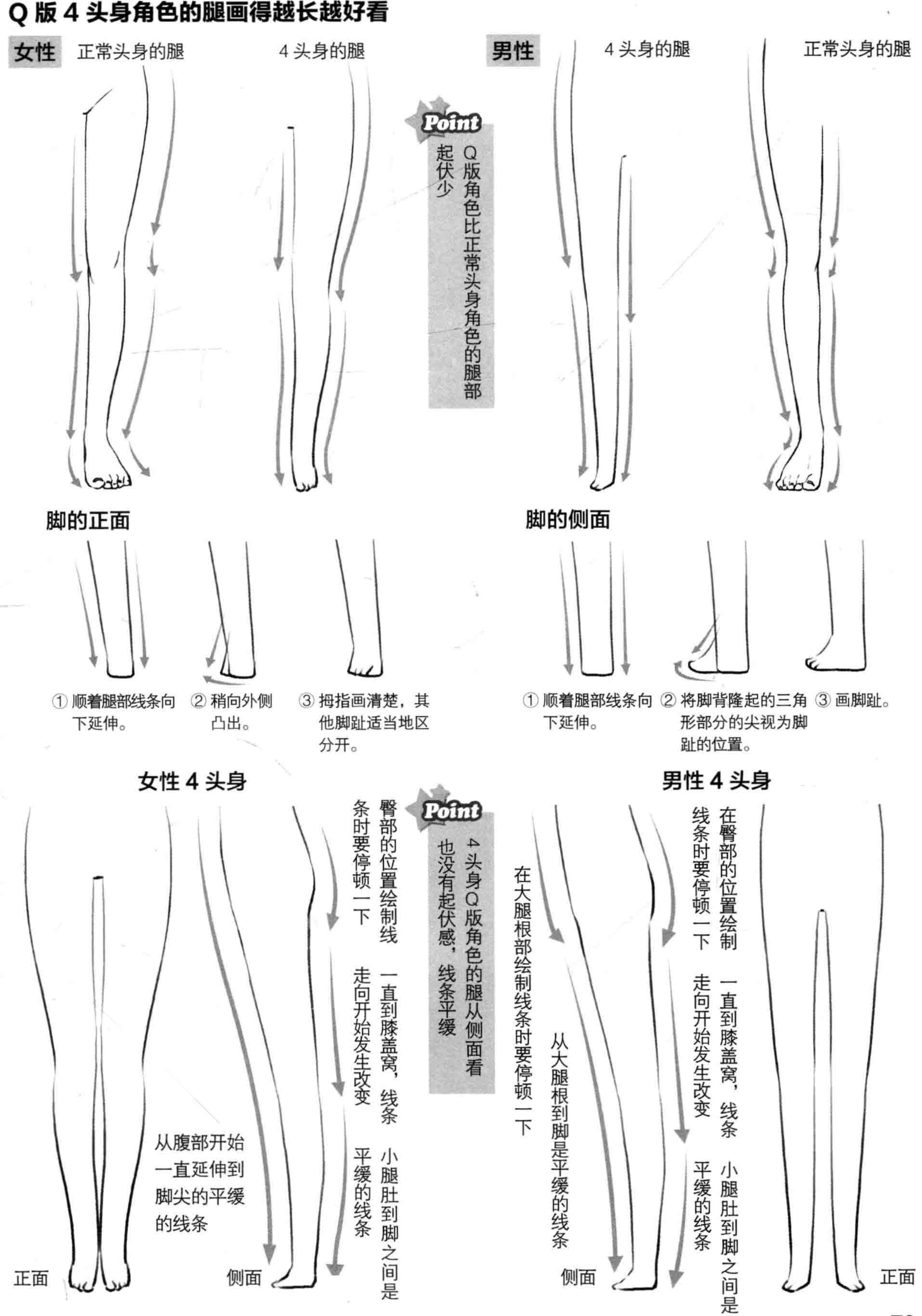




Q 版 4 头身角色的四肢要适度表现出肌肉感



Q版4头身角色的腿画得越长越好看



Q 版 4 头身角色的基本形体和动作

女性

完成!

男性

正面

背面

背面

正面

留下正面角度的轮廓线，擦掉里面的线条，再画好脑后的头发，背面图就完成了

手的可动范围

Q 版角色的头很大，所以手往头顶举的时候，手的活动范围有限

只有进行了变形的 Q 版角色才能达到的可动范围

＊实际上不可能达到的区域

＊实际上不可能达到的区域

与正常头身角色几乎一样的可动范围

腿的可动范围



通过练习，腿的横向活动范围可以变得很大



腿的前后可活动范围是向前能够到头，向后很有限

各种姿势

哈！

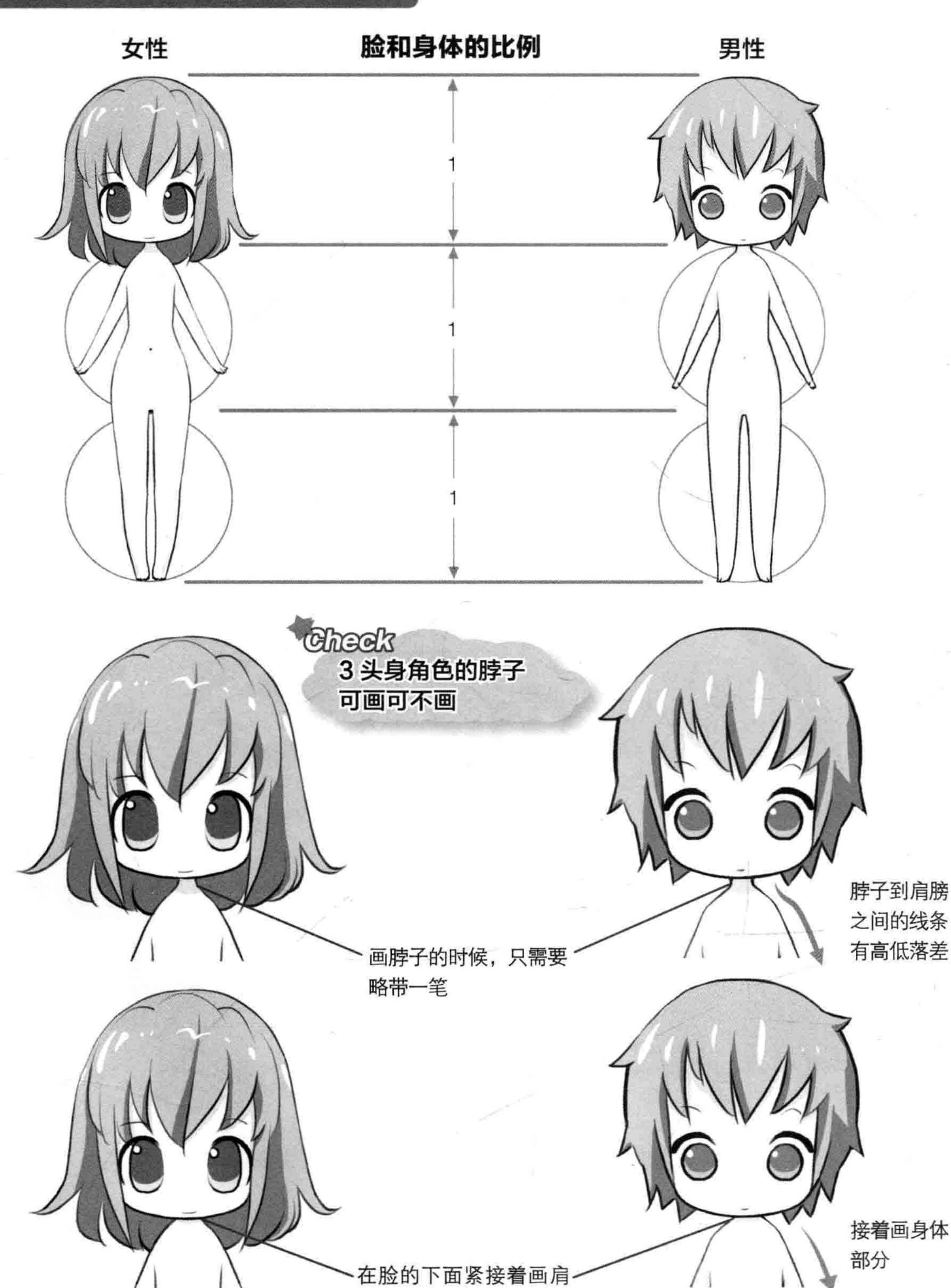
啊！！

Q 版角色的活动范围与正常头身角色（或者是真人）几乎一样，或者说可以拓展的空间有限

4 头身角色的变形程度小，所以很难设计出特别夸张的姿势，可以直接使用正常头身角色的姿势

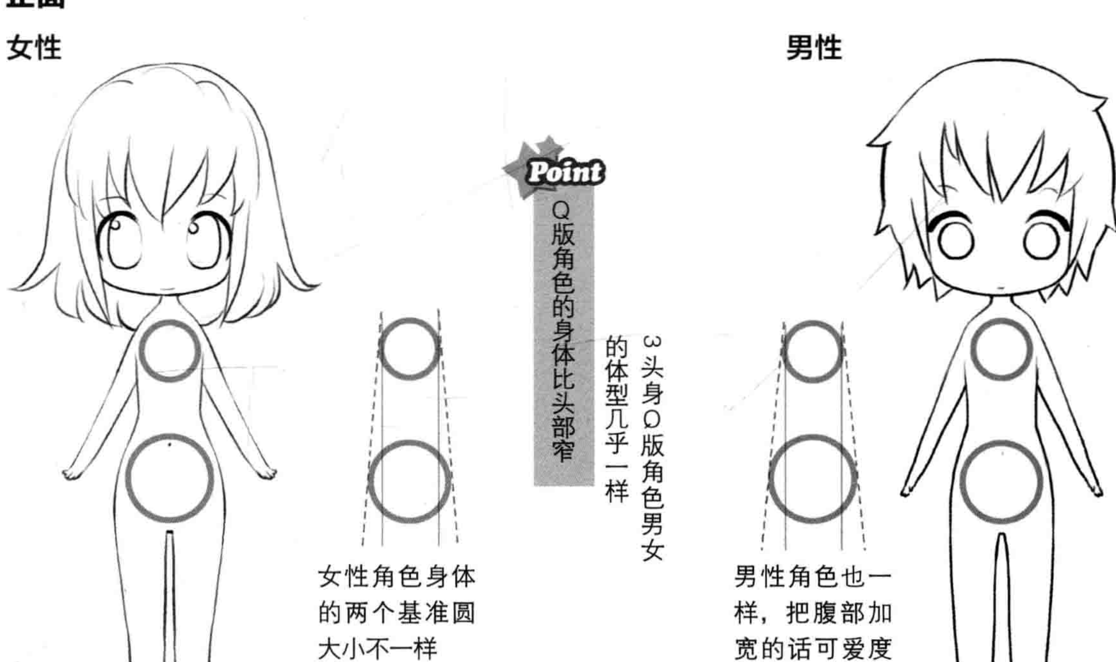
3 头身身体的画法

Q版3头身角色的身体比例是1:1:1

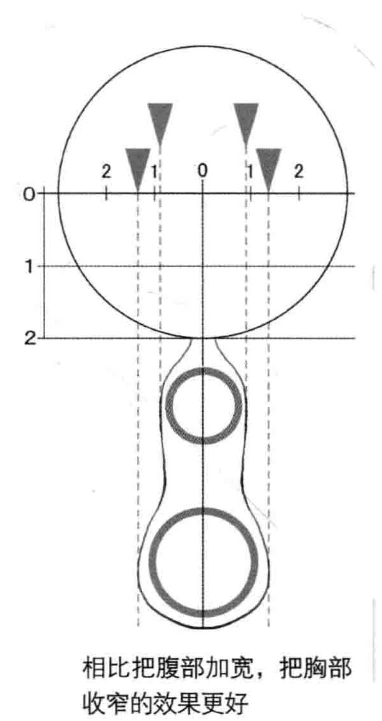


画躯干

正面

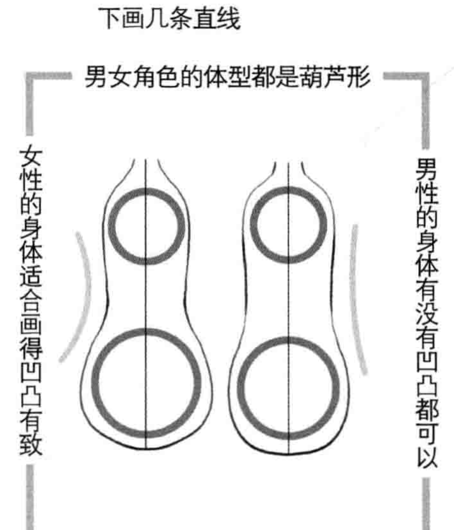


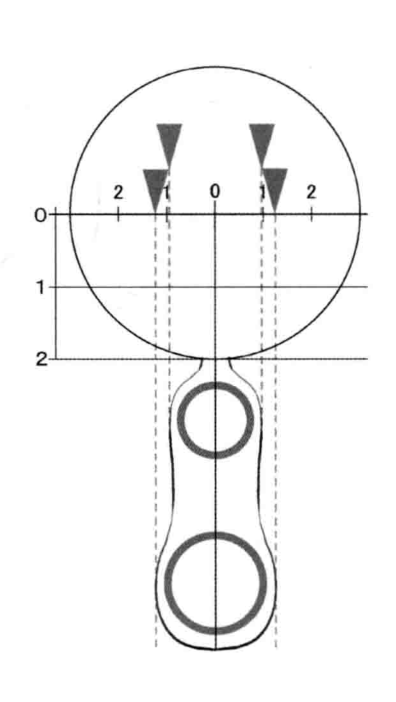
男女的胸部和腹部的基准圆的位置一样



相比把腹部加宽，把胸部收窄的效果更好

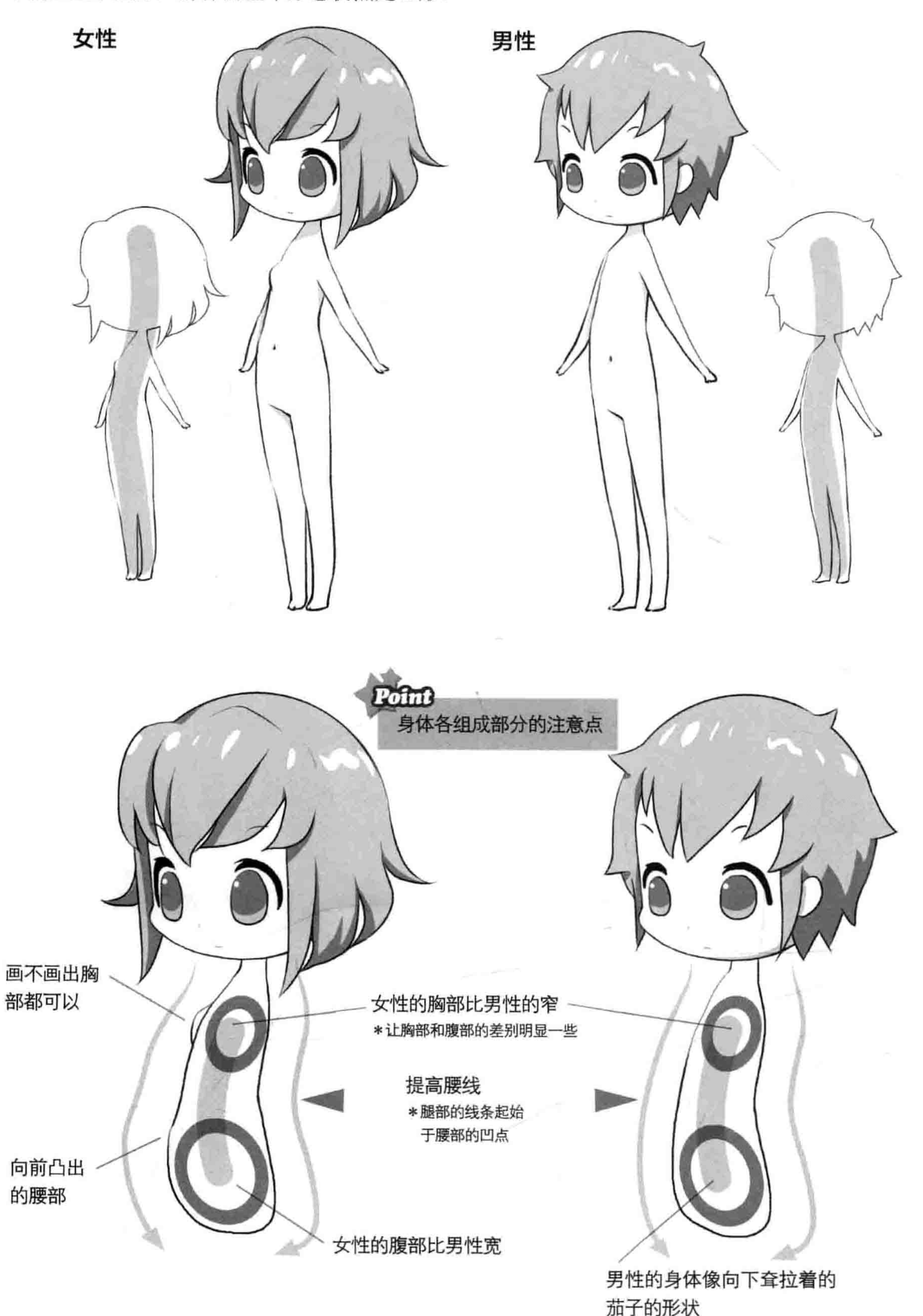
如图，从脸部的基准圆中央线上的箭头位置竖直向下画几条直线





斜侧面

即使经过了变形，身体的基本形态仍然是 S 形。



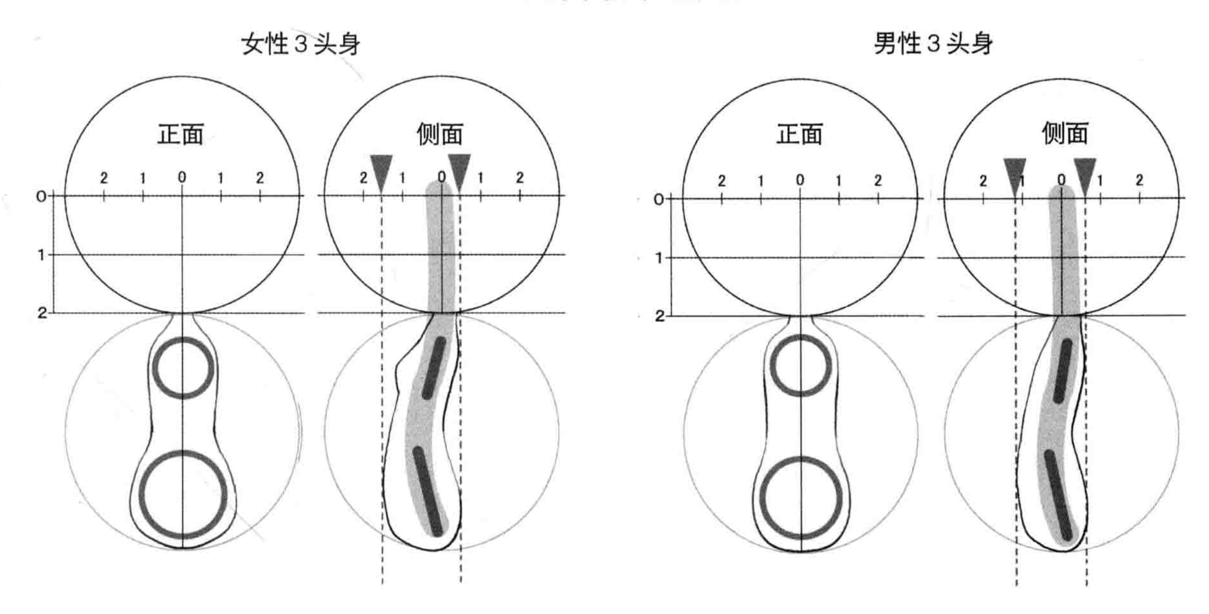
侧面

从侧面看，身体的 S 形曲线非常明显。

女性

男性

基准图的位置关系



胸部的大小、扭转身体时形成的凹点、
连接双腿的腰部等身体基本部分的比例
不会因为头身被压缩而发生变化。

画四肢

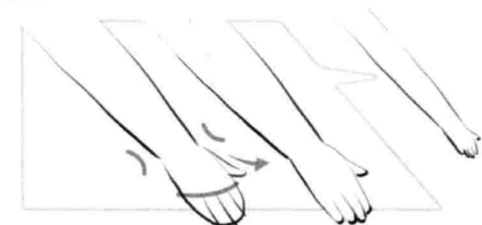
Q 版 3 头身角色的四肢没有肌肉感





因为头部巨大，所以手看起来格外小

手指的画法

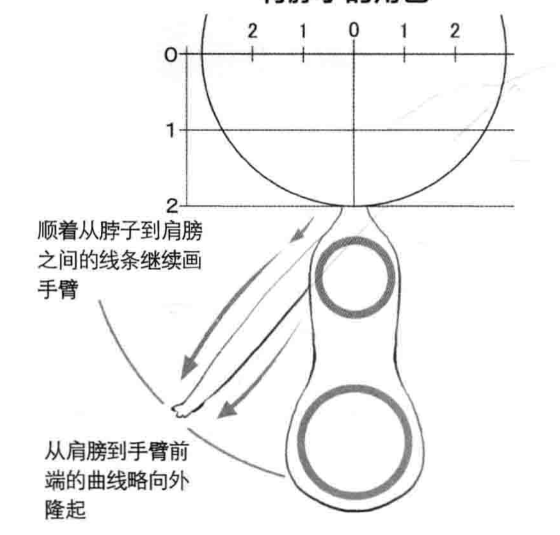


① 手臂前端变细，4 等分画出手指，再画拇指。

② 修整手指的形状，完成。



有脖子的角色

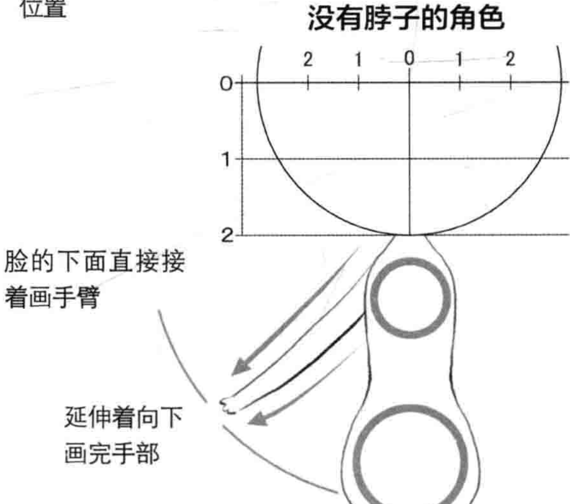


＊变形处理的方法很多，将这些方法综合使用也可以

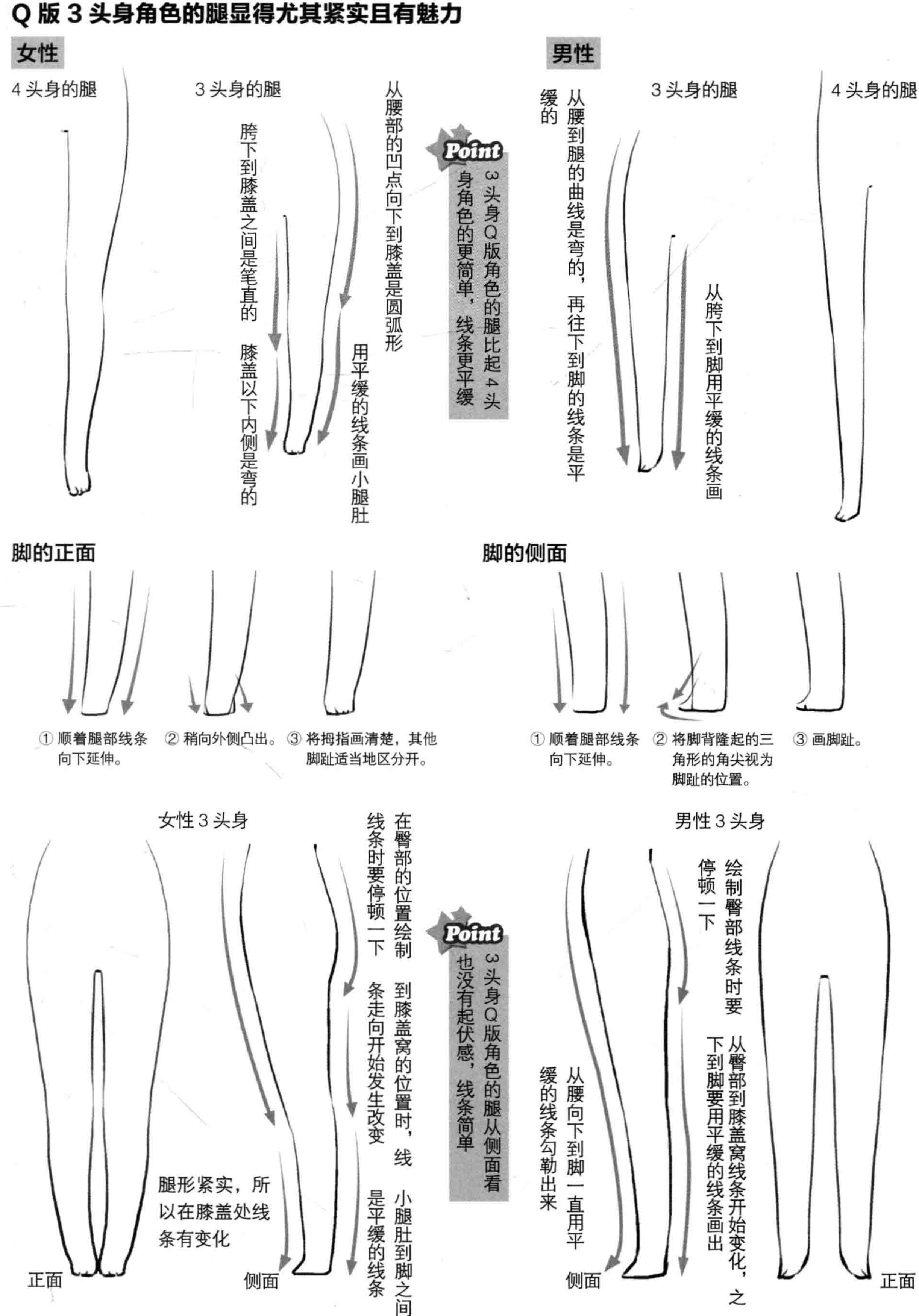
男女角色通用

手臂长度的基准是以颈部为中心，到腰部中间的位置

没有脖子的角色



Q 版 3 头身角色的腿显得尤其紧实且有魅力



Q版3头身角色的基本形体和动作

女性

完成！

男性

有脖子

有脖子

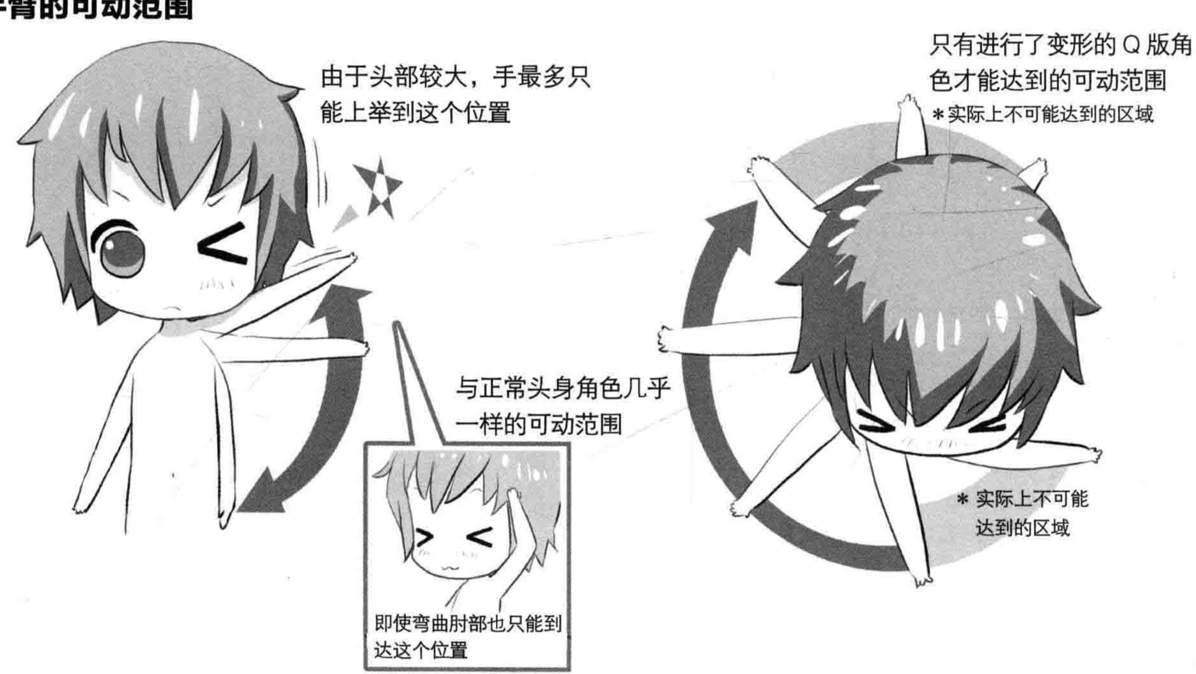
没有脖子

没有脖子

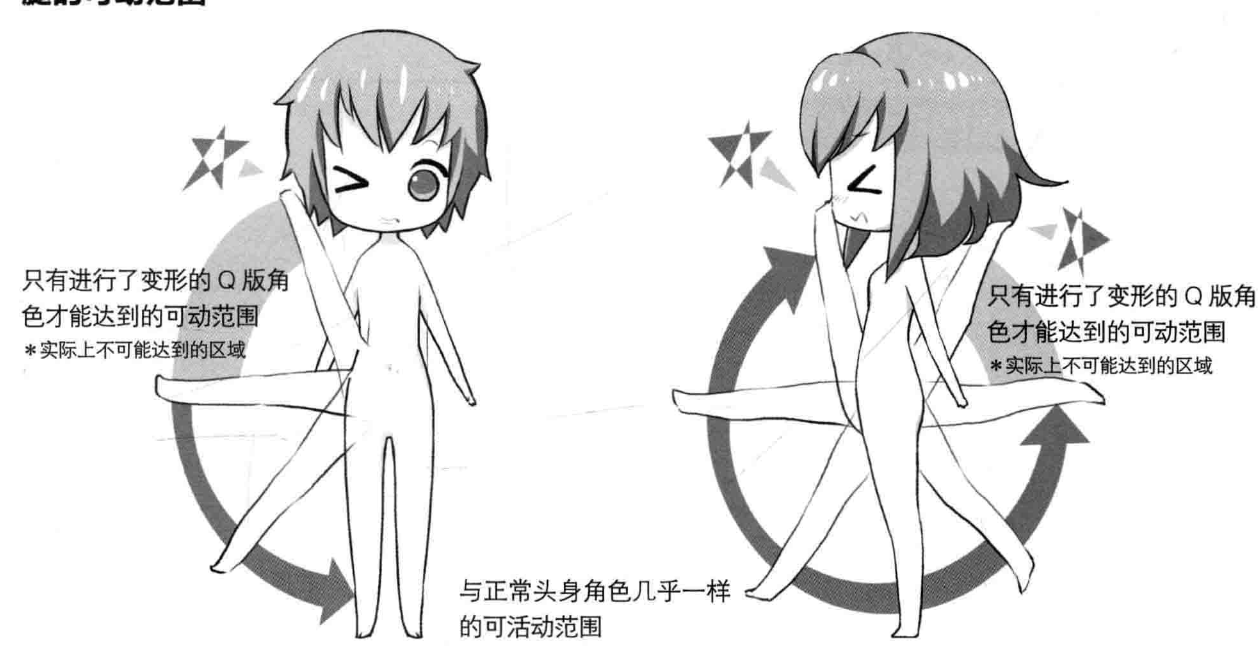
背面

留下正面角度的轮廓线，擦掉里面的线条。画好脑后的头发，背面图就完成了

手臂的可动范围



腿的可动范围





各种各样的姿势

仅上半身的话，跟正常头身角色的可动范围几乎相同

呀——

哇——

向后扭动身体的时候也跟正常头身角色一样

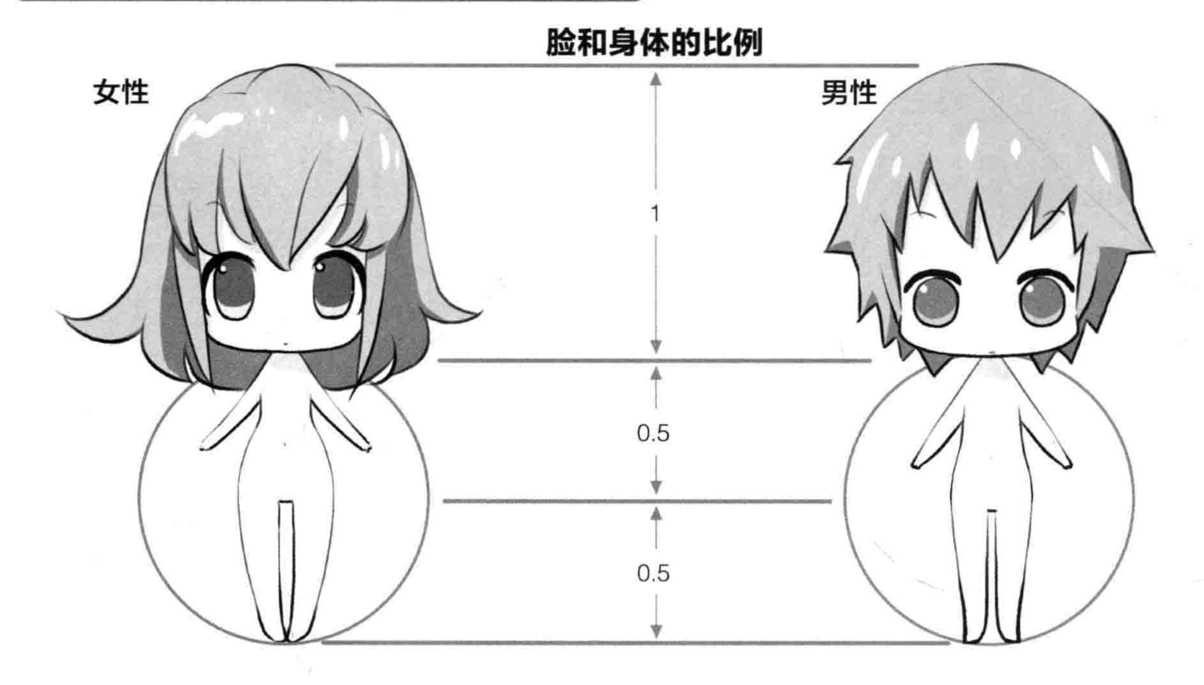
3 头身角色的变形程度加大了，所以，在表现角色的活动时，与正常头身角色相比，会有更多的限制，但是可以忽略这些限制

咯吱

头部大，所以头部着地的点与正常头身角色相比会有很大的偏差

2 头身身体的画法

Q版2头身角色的身体比例是1:0.5:0.5



Check

2头身Q版角色不画脖子也可以



在脸的下面紧接着画肩膀（溜肩）

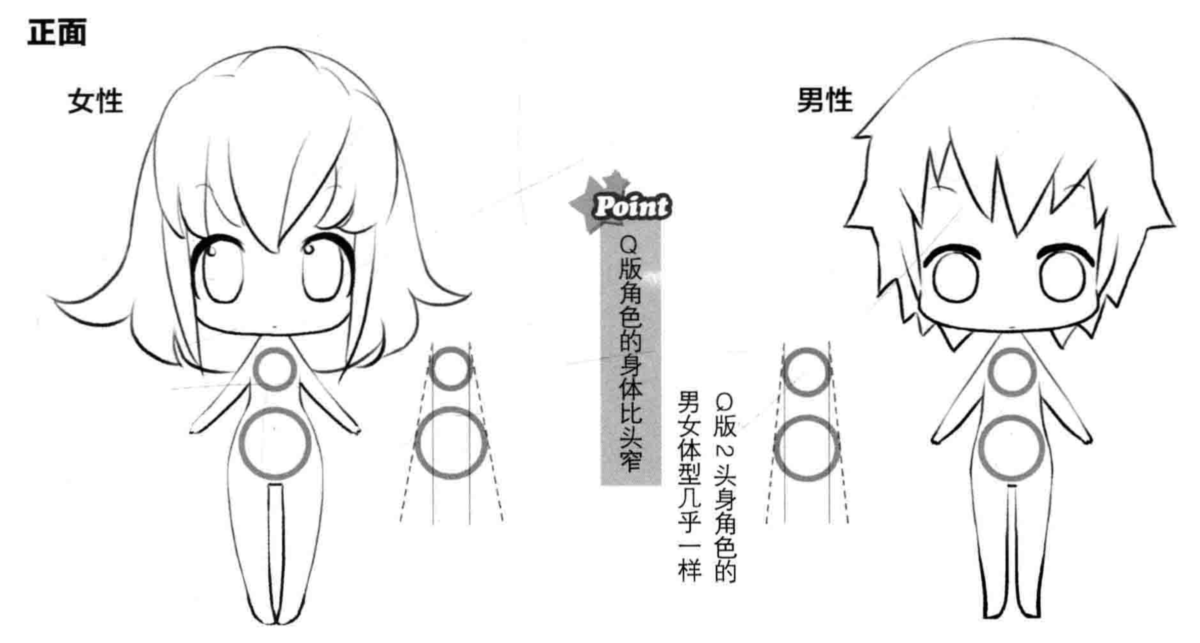


多数情况下Q版2头身角色的脖子都被衣服包裹住看不到，所以可以在脸的下面紧接着画衣服



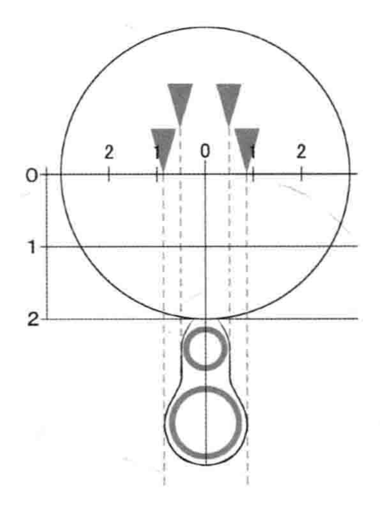
画躯干

正面

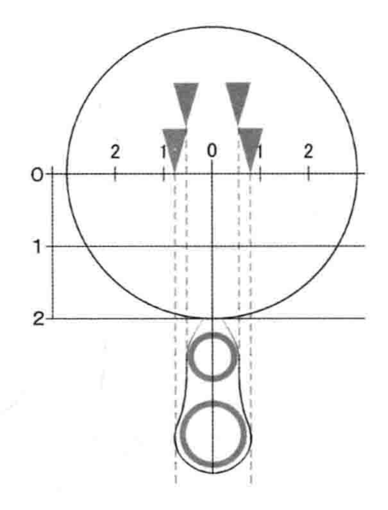


男女角色的胸、腹部的这两个圆形的位置相同

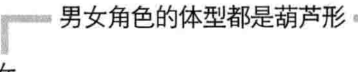
如图，从头部的基准圆中央线上的箭头位置竖直向下画几条直线



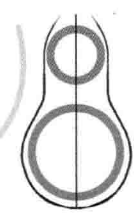
相比把腹部加宽，把胸部收窄的效果更好

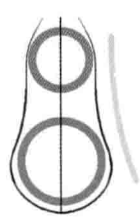


不表现身体凹凸曲线的时候，把腹部画窄比较好









男性的身体有没有凹凸都可以

将2头身男女角色的身体架构画成一样也没问题

斜侧面的角度

即使经过了变形，身体的基本形态仍然是S形。

女性

男性

Point 身体各组成部分的注意点

画不画出
胸部都可以

这里也变细
*比S形更向
前凸出

女性的胸部比男性的窄
*让胸部和腹部的差别明显一些

提高腰线
*腿部的线条起始于
腰部的凹点

后背（肩胛骨）
与腰部是两个
凸点

无论角色多么小，都要表现身体的各个部分以保持角色整体的平衡。

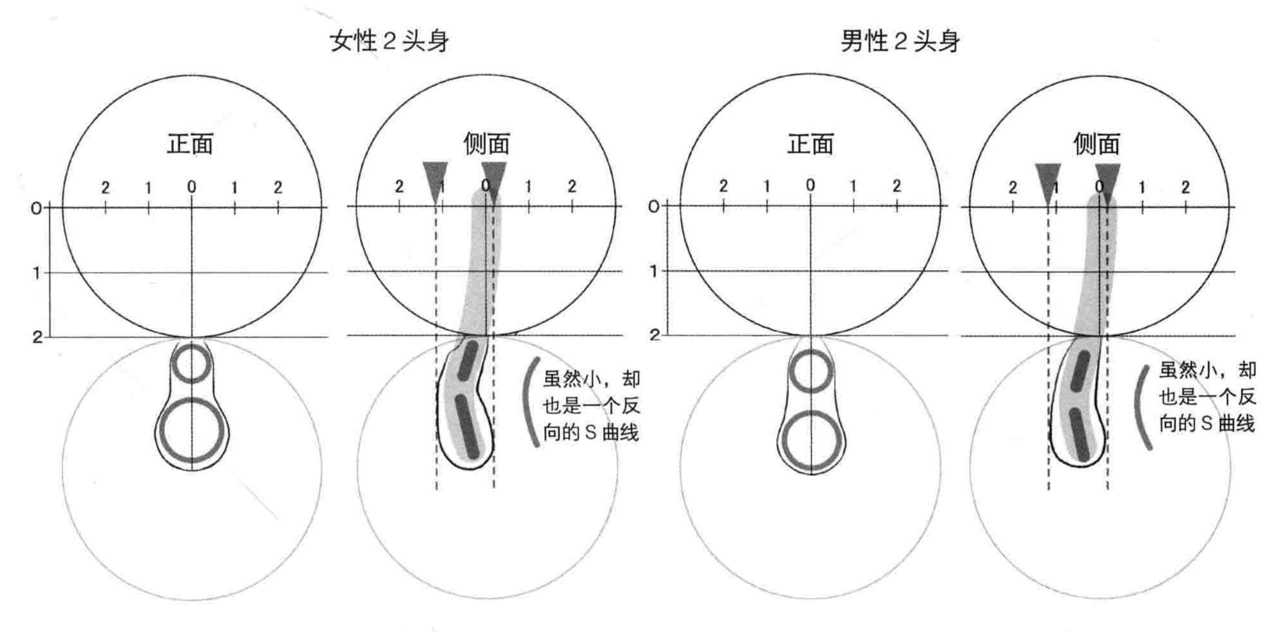
侧面的角度

从侧面看，身体的 S 形特点非常明显。

女性

男性

基准图位置关系



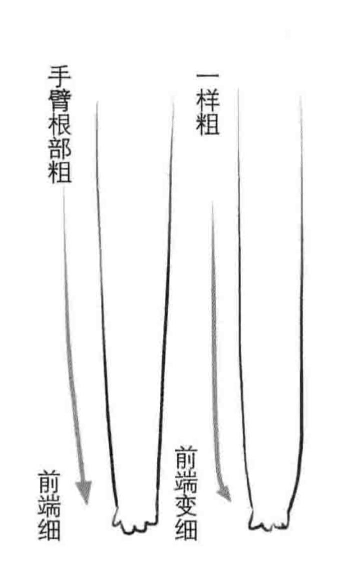
胸部的大小、扭转身体时形成的凹点、连接双腿的腰部等身体基本部分的比例不会因为头身被压缩而变化

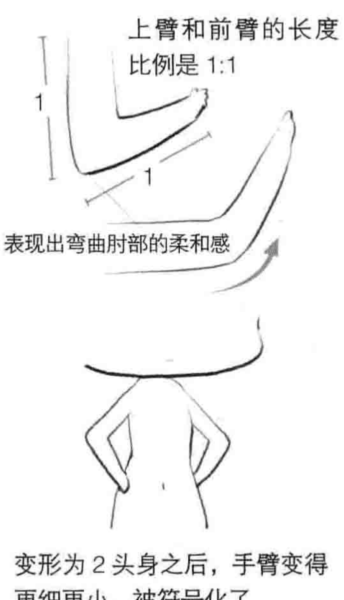
虽然体型小画起来可能不容易，但只要掌握好这些基本点，就能更好地进行创作

画四肢

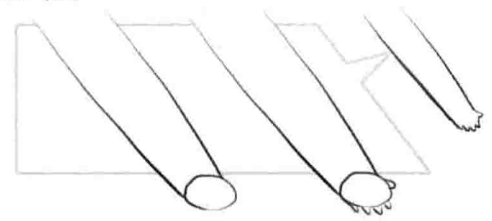
Q版2头身角色的四肢被符号化了







手指的画法

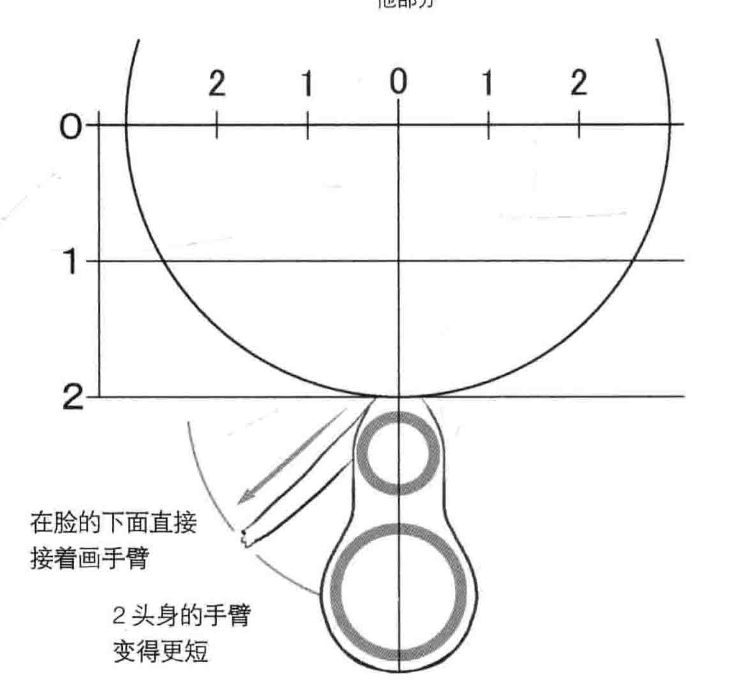


各种变形处理的手指

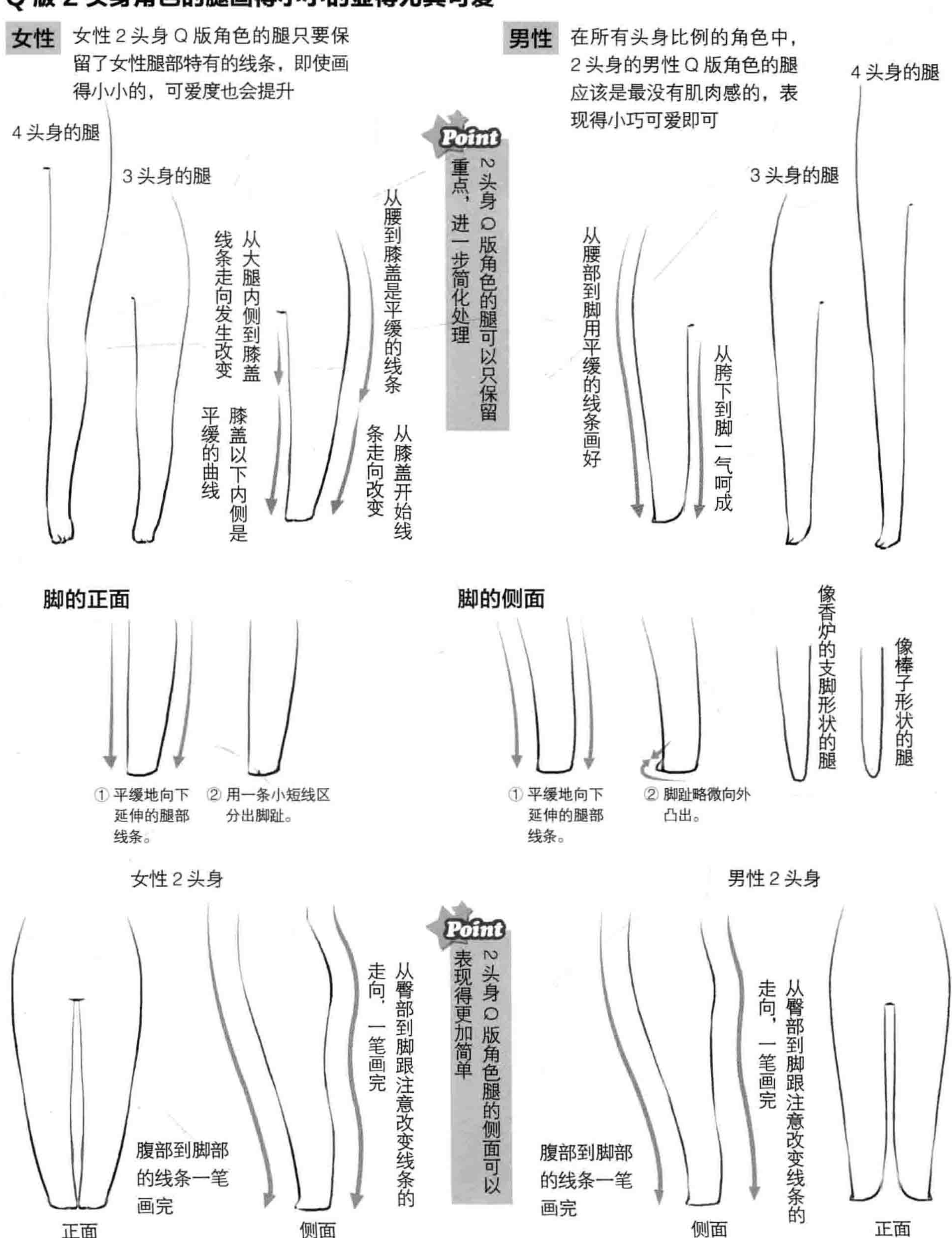


男女角色通用

手臂线条没有起伏，手指的区分也不明显，这样变形处理之后的2头身角色，其手臂变成了一种装饰。



Q 版 2 头身角色的腿画得小小的显得尤其可爱



Q 版角色几乎没有需要大面积描绘的部分，描绘细处时把握好这些身体部位的形态很重要。

Q 版 2 头身角色的基本形体和动作



腿的可动范围



各种姿势

低头变得很困难

哇哇哇哇—

哦哦哦哦—

变形到 2 头身的程度后，可活动的区域也受到了更多的限制，但是可以不考虑重力和地面的束缚，设计出充满活力的动作（参照第 110~113 页）

好疼!!

咚—

对正常头身进行变形

将正常头身的角色进行变形以创造Q版角色时，
要抓住角色的特征，并突出这些特征。



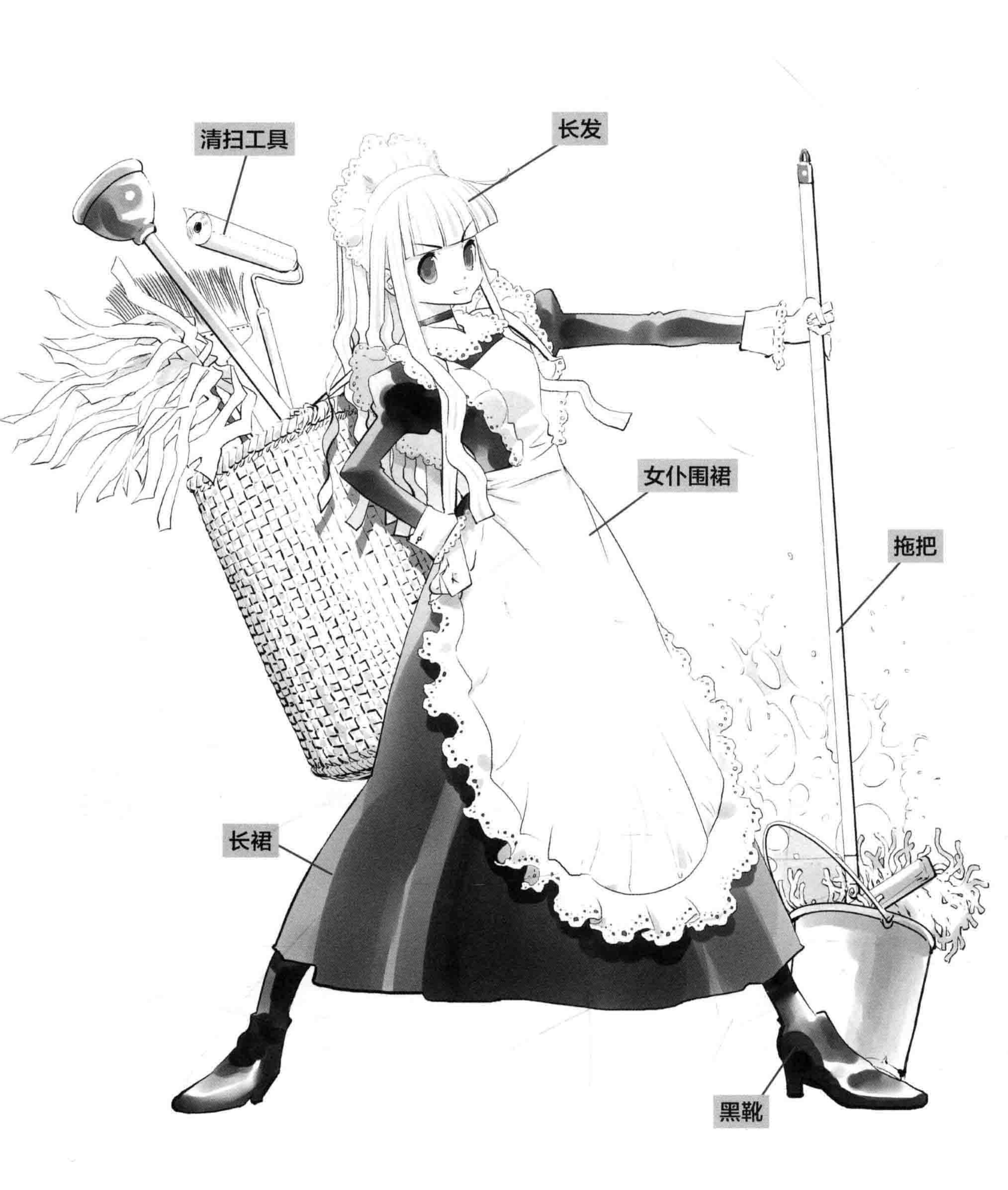
1. 昆虫迷女学生

变身成Q版角色!



即使变形成为Q版角色，原本活泼的外表和姿态也不会发生变化。

2. 努力做家务的女仆





小道具也是让Q版角色焕发光芒的要点之一，请灵活发挥小道具的作用。

3. 拳击社的男学生



变身成 Q 版角色!



即使是同一身制服，不同的穿法也能表现出不同的个性。在对人物进行变形处理时，要注意将这种个性表现出来。

衣服的变形

连衣裙的变形方法

先来看衣服的整体剪影。

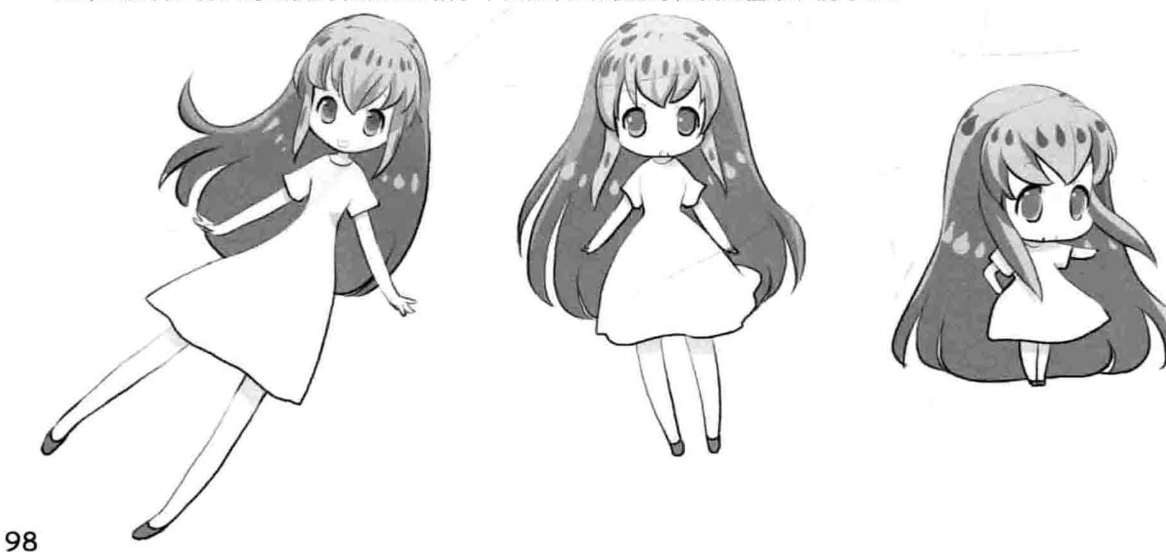
连衣裙的特点是从胸部往下逐渐舒展开

为了强调裙子逐渐舒展开这一特点，可以将裙子进行纵向压缩

纵向压缩

※ 另外一种理解是，裙子的展开部分保持不变，缩小其他部分

设计成适合人物头身比例的长度（以裙子下面能看到的腿的长度为基准）就可以了



体现质感的方法

连衣裙沐浴在阳光下随风飘动的样子给人很深的印象。

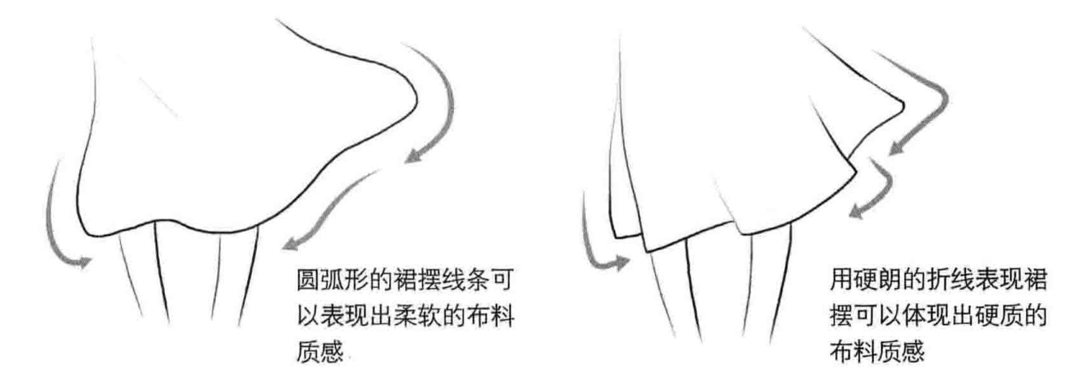
想要画出衣服的质感，可以沿着裙子的走向画几条流畅的纵向线条

如果裙子是带颜色的，可以不用实线而用阴影来表现裙子的质感

随着变形的程度越来越大，对裙子阴影的处理也越来越简单

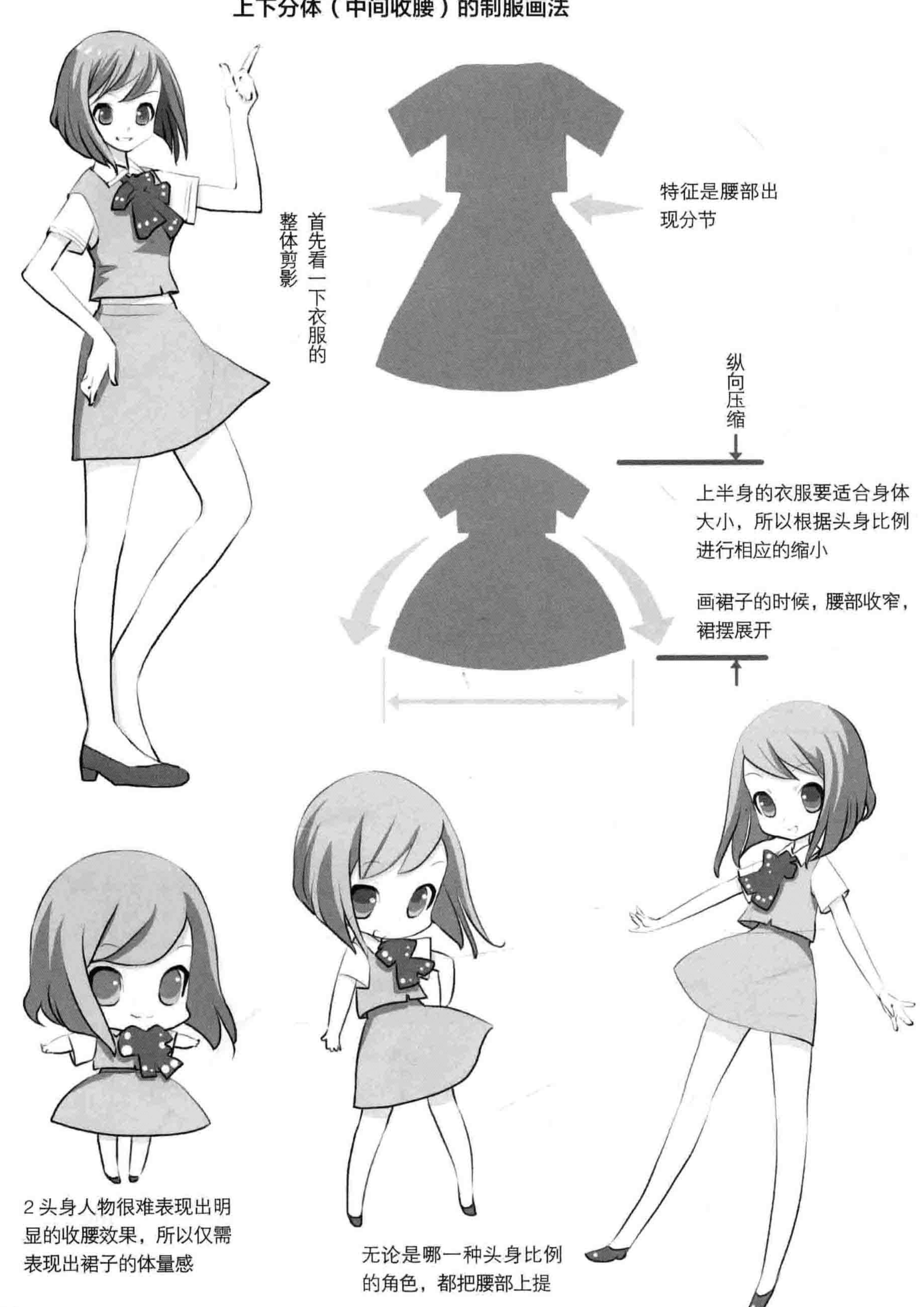
裙子上的线条也变得越来越短。灰色和浅色的也会产生相同的变化

裙摆部位可以表现出裙子布料的软硬质地



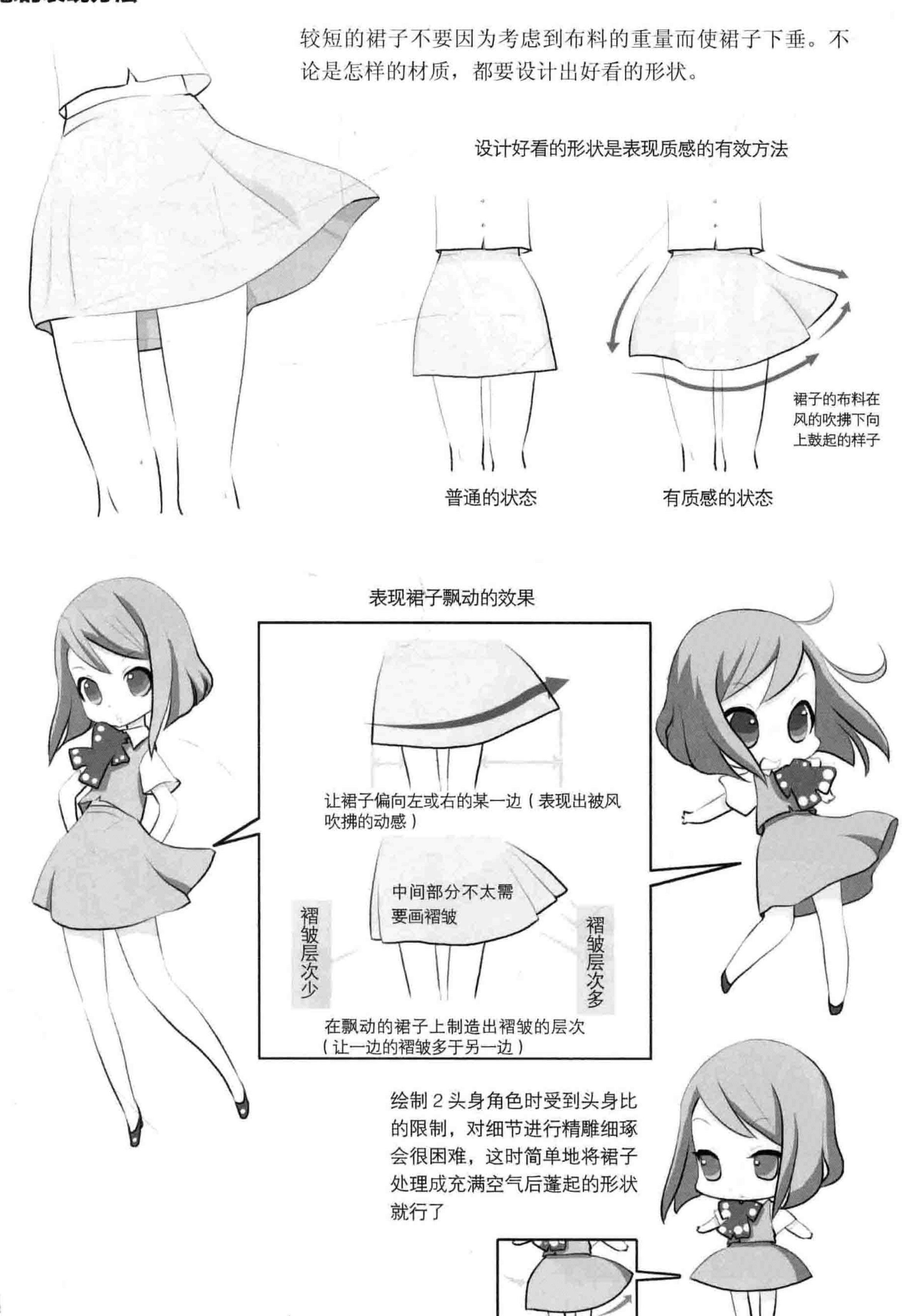
制服的变形方法

上下分体（中间收腰）的制服画法



质感的表现方法

较短的裙子不要因为考虑到布料的重量而使裙子下垂。不论是怎样的材质，都要设计出好看的形状。

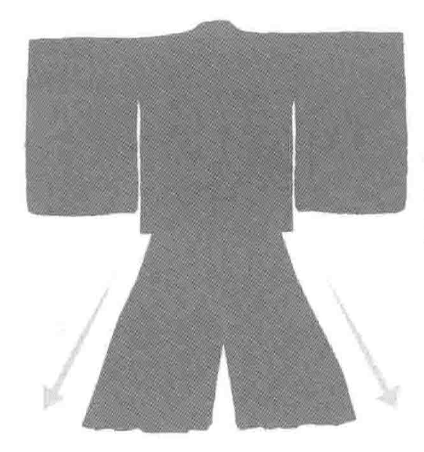


绘制 2 头身角色时受到头身比的限制，对细节进行精雕细琢会很困难，这时简单地将裙子处理成充满空气后蓬起的形状就行了

巫女服饰的变形方法

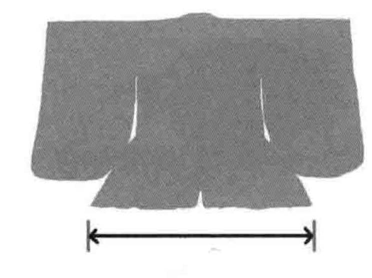


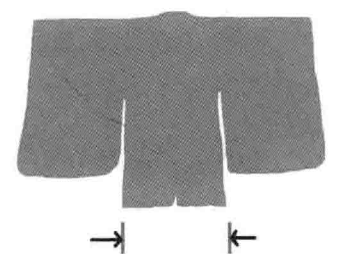
首先看一下衣服的整体剪影。



最大的特征是手臂穿过的袖口硕大，裙裤完全盖住腿部

保持袖口的大小不变



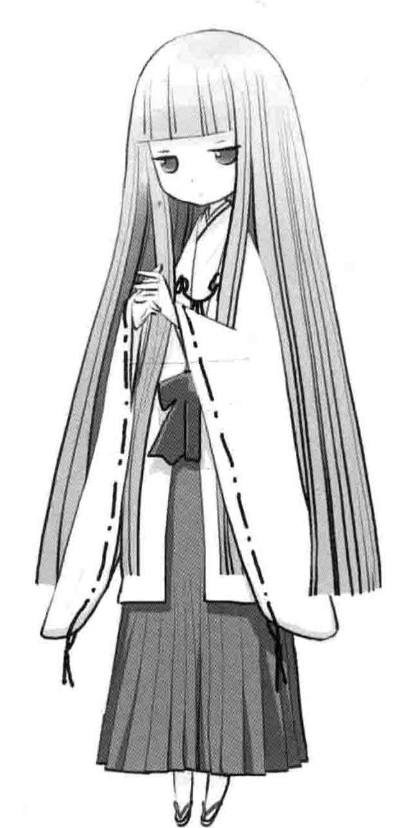


除了保留宽大的袖口和裙裤的形状，其他部分根据头身比例进行变形

留下最具特征的部分，使特征更加凸显







灵活运用变形来表现角色的姿势



西装夹克（西服套装）的变形方法

试着对男装（西装夹克）进行变形

先看一下西装夹克（西服套装）的整体剪影吧。

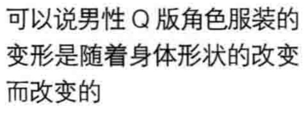


西装夹克的下摆是从两肩向下，或是像披风一样向两侧展开。

特征是能够体现身体曲线，同时别忘了上装在穿着时有一定的自由度

腿部是垂直向下的线条，沿着腿部原本的形状画

男性 Q 版角色的身体会被变形处理成更瘦的样子，所以衣服也会随之变得更瘦一些



可以说男性 Q 版角色服装的变形是随着身体形状的改变而改变的

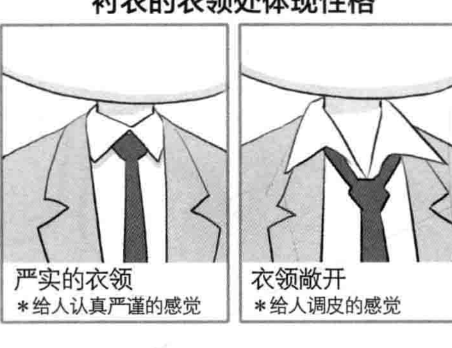




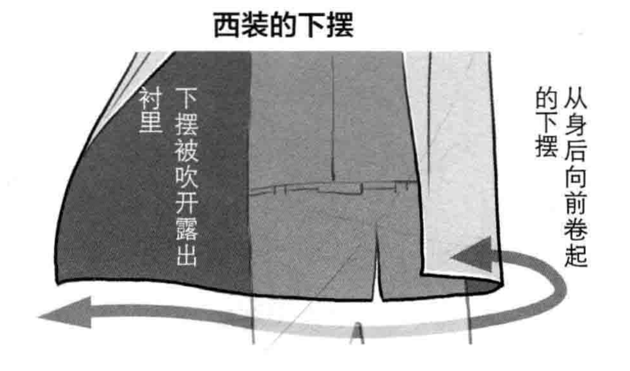


西装的绘制要点

衬衣的衣领处体现性格



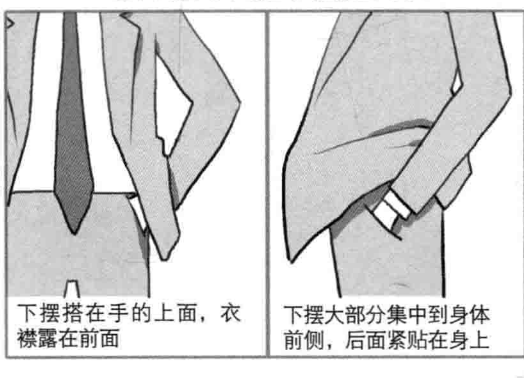
西装的下摆

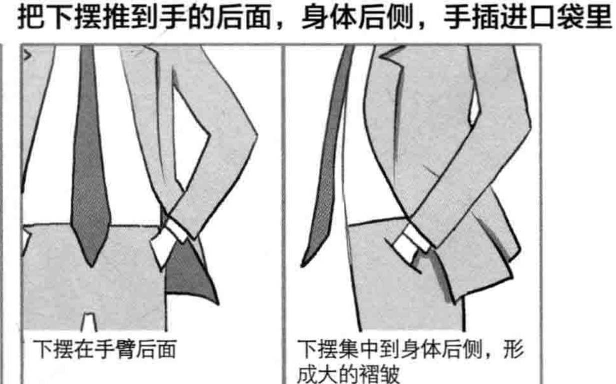


从下摆下面把手插进口袋



把下摆推到手的后面，身体后侧，手插进口袋里





其他变形方法

使用同一个正常头身角色作为变形原型，使用不同的变形方法得出不同效果的 Q 版角色



各类服饰的变形（Q版角色）




便装
（短裤）
便装
（裙子）
中式旗袍
制服
（水手服）
萝莉装

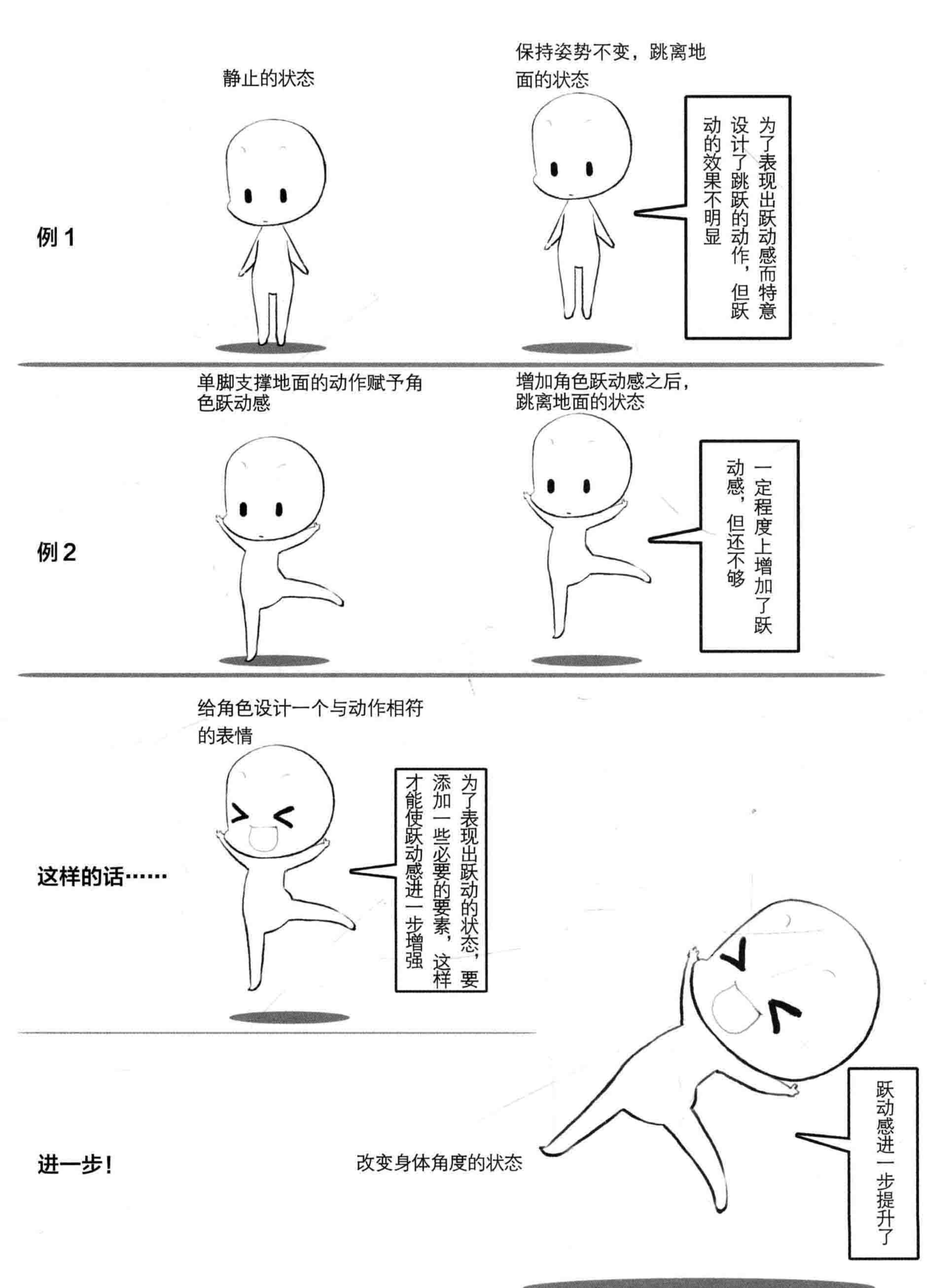


男装基本都是搭配裤子，仅仅通过改变裤腿的宽窄就能改变人物的形象。



Q版男女角色的服装样式很相似，那就通过姿态和发型来区分出男女角色的不同吧。

表现出着装的Q版角色跃动感的画法（1）



在此基础上！

为角色添加头发和衣服，让它们朝向各个方向



进一步！
再进一步!!

人物把周围的物品都踢翻了！

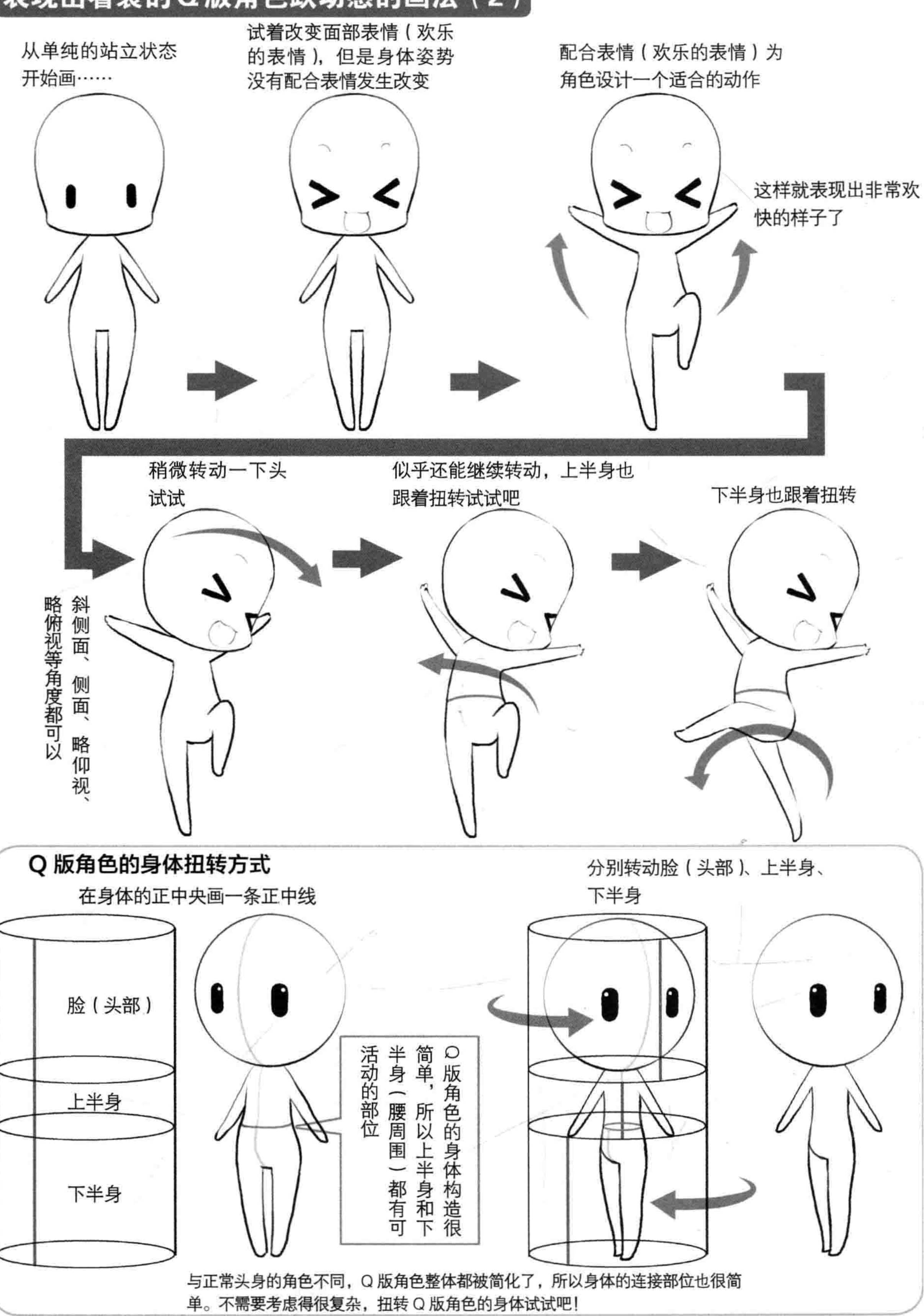


画到这个程度就没有必要再绘制原本作为基准的地面和阴影了



能表现出跃动感的要素：姿势、表情、反重力

表现出着装的Q版角色跃动感的画法（2）



使用与部分（1）中介绍的同样的方法，配合身体的动作画出向多个方向发散开的头发和衣服

相当开心的状态

穿着衣服时的身体扭转方法

如果是上下身分开的衣服，通过衣服就能看出身体的扭转

部位可活动

如果是连衣裙等连身的衣服，可以让脚跟朝向某个方向来表现身体的扭转

通过露出的腿部姿态来表现

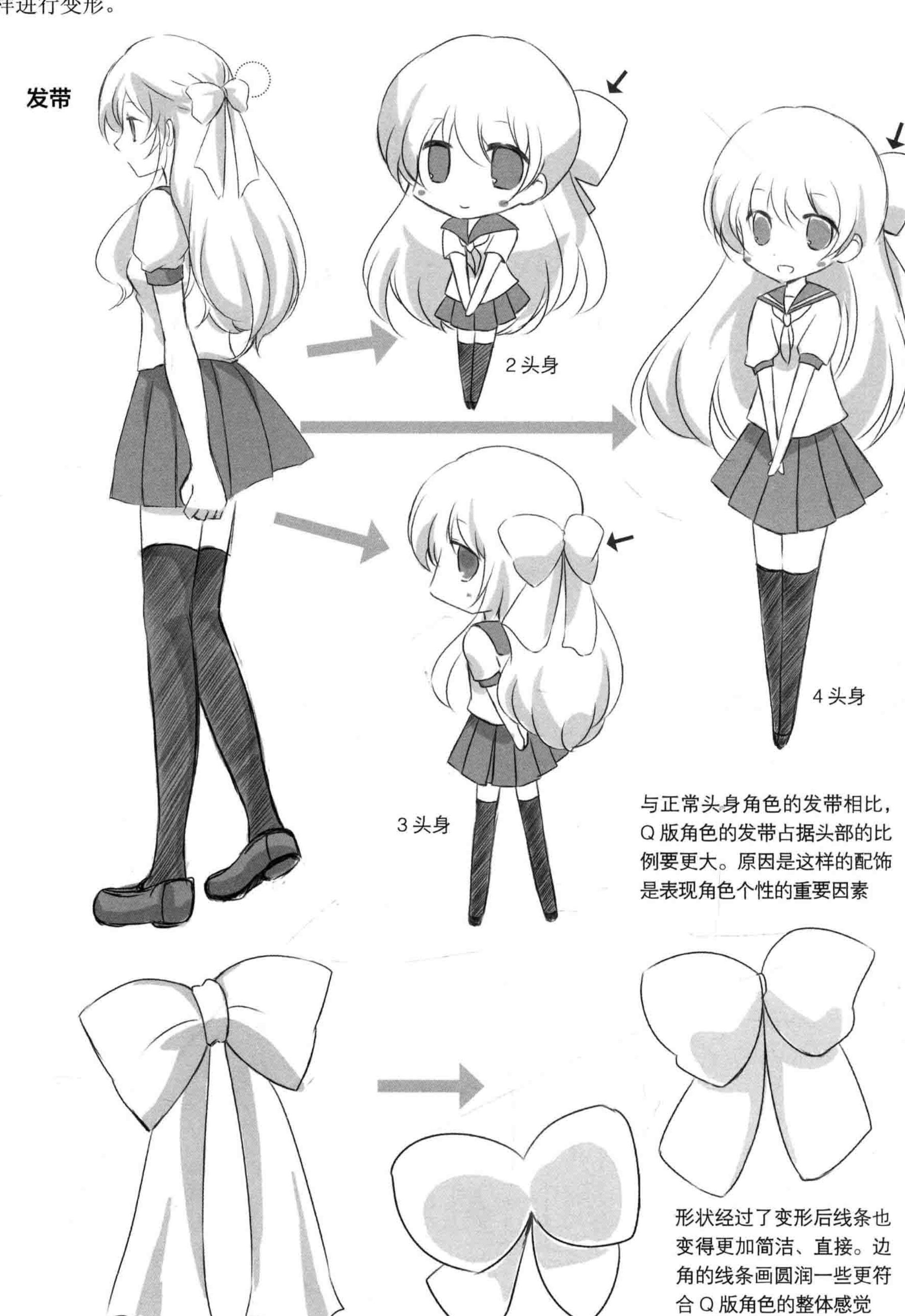
配上喜爱的配饰，作品就完成了

Happy Birthday 自己！

也可以在此基础上进一步设计反重力或倾斜身体的动作，或者让周围的物品和人物一起跳起来也不错

Q 版角色与小物品、配饰

Q 版角色身上的配饰和道具的大小比例与正常头身时相比发生了变化，另外，小物品也要像角色本身一样进行变形。



帽子　一般情况下帽子要画得大而醒目。

运动帽　草帽　礼帽

贝雷帽　魔女帽　针织帽

眼镜　根据场合的需要，眼镜可以变大或变小。变化的原则就是对于角色来说眼镜是否是其主要特征。



眼镜变小时只需要缩小它的形状

变大时需要根据眼睛的大小进行相应比例的放大

搞怪时眼镜镜片是反光的

其他配饰

画配饰的基本要求是简洁，并且相对于身体比例要尽量画得大一些，特别是头上的饰品，要配合头部的大小要画得大一些。



表示角色动物或其他属性的道具

Q 版角色经常被设计成带有兽耳（或兽尾）的样子，并且通过把耳朵画得很大来凸显角色的特征。

猫耳



重点是耳朵和尾巴



人类的耳朵是被头发盖住的，兽耳的耳根部分也被头发掩盖着



尾巴在离臀部很近的上方



想表现猫形手的话，可以在手上套上猫爪手套之类的道具

兔耳





跟猫耳一样，兔子耳朵的位置不固定

兔子的尾巴是圆的



画成圆圆的一团显得更加生动

其他属性

除了动物属性以外，角色还有各种属性。画 Q 版角色时，用来表现属性特征的部位也可以进行可爱的变形。



天使

天使的翅膀是重点。依据个人喜好绘制头上的光圈。整体用白色调统一起来

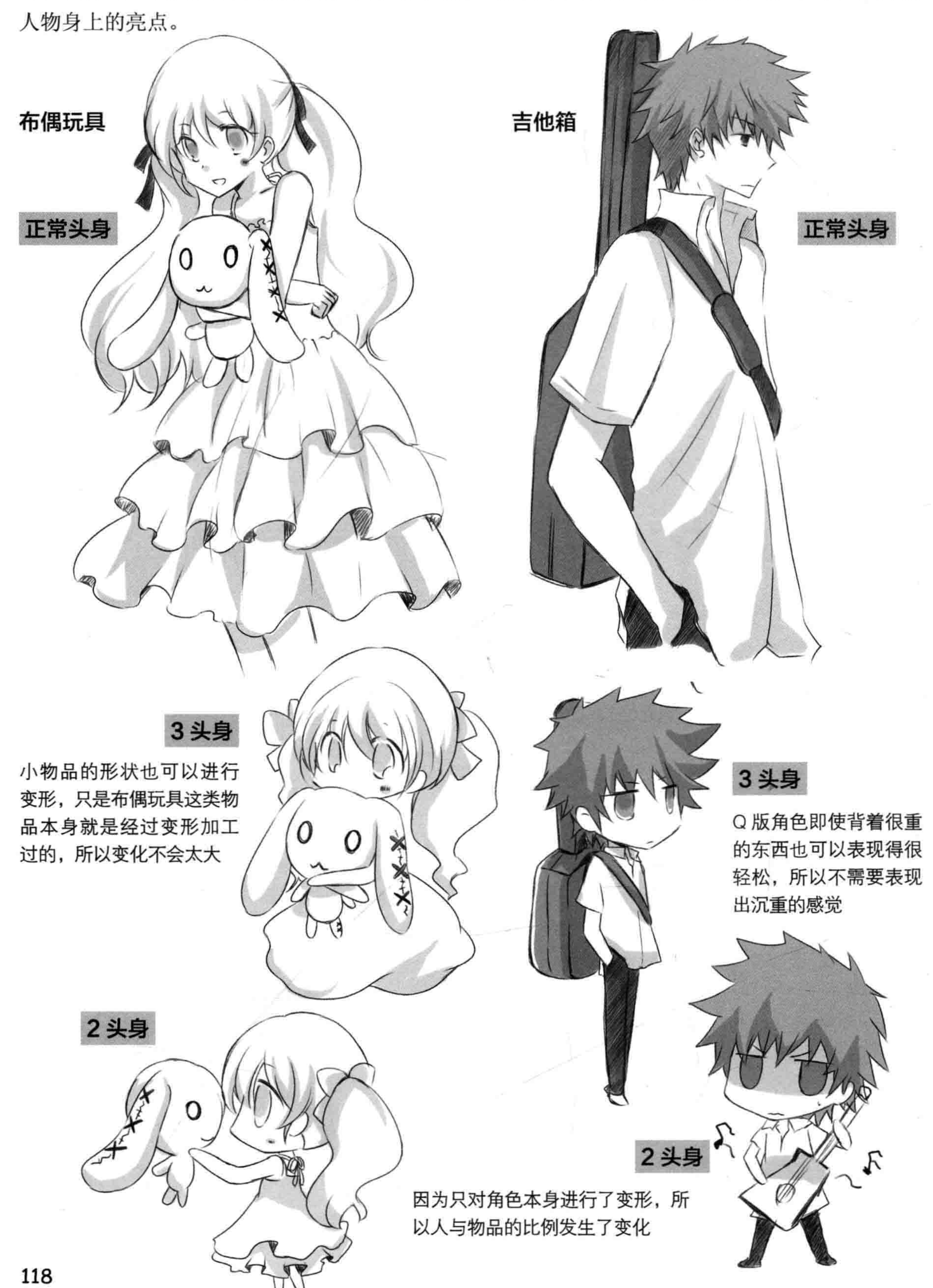


恶魔

恶魔的翅膀和尾巴是重点。整体是黑色调

小物品

角色随身的小道具也是表现角色特征的重要要素，所以可以对其进行大幅度的变形，让它们成为人物身上的亮点。



其他的小物品

小物品是表现角色特征的重要元素，所以要尽量让它醒目一些，最好不要让身体人物的身体遮挡住它们。



column 画 Q 版角色最重要的是把握平衡

在第 1 章、第 2 章中练习了 Q 版角色的脸部、身体的画法。这些基础练习对绘制时把握好整体平衡是非常重要的。但也有些场合 Q 版角色不必保持整体平衡。



Q 版角色是故意打破正常头身的比例后产生的角色，所以看起来可爱就是王道！姿态和服装不平衡有时反而使角色显得很可爱，或许这也是一种成功的画法。只是，平衡的感觉非常重要，在 Q 版角色的变形过程中，不管看得见的部分还是看不见的部分，都要把握好平衡。



第3章 试着画原创的Q版角色吧

如果你已经学会Q版角色的基本画法了，那就试着创作原创的Q版角色吧！
在没有任何素材的情况下进行Q版角色原创可能会很困难，针对这个问题，
本章将介绍如何根据“主题”将特征融入到角色中，创造出原创的Q版角色。

试着从主题出发创造角色

主题1　十二生肖＋α

首先，试着将动物拟人化。

准确抓出动物的特征，融入到角色身上。直接开始画人物的话很难抓住特征，所以可以先画出主题动物。




Point
· 身上的条纹
· 凶狠的牙齿
· 气势汹汹、震慑力
· 大爪子
· 长尾巴
虎
寅
腿
纤细
腿
粗壮
用简单的花纹将猫
和虎区分开
鼻子比猫大，下巴也
大，耳朵没有尖角，
下巴上的毛很浓密
这个样子的
真实的兔子的鼻子和
嘴巴也是像"X"一
样的形状
兔
卯
Point
· 长长的耳朵
· 圆滚滚的身体
· 红眼睛
· 圆尾巴
· 可爱、小巧



龙
辰
眉毛和
胡须
画宝玉兽时可
以参照这个形
象的侧面
日本龙
西洋龙
尾巴从腹部开始画，画成圆乎乎的形状会显得很可爱
Point
· 大大的角
· 长长的身体
· 强大
· 胡须
· 鳞
眼镜蛇
出来了哟！
Point
· 长舌
· 蜿蜒的身体
· 有毒
· 爬行前进
· 没有脚
蛇
巳



马
午
耳朵近似兔子耳朵的形状，画得小巧一点，位置在头部后面
嘴不要画得太大，太大的话容易被看成恐龙那样的爬行动物……
吐吐吐——
Point
· 速度快、腿长
· 小耳朵
· 鬃毛
· 细腿
脸部的形状与其说是单纯的椭圆形，不如说更像是豆子的形状
怎么觉得像河马呢……
啊呀，这个画得不错哟
胡萝卜好美味！
腿
马蹄
身体的前面（胸）鼓起
这样的骨架效果好……
不画腿上的关节，越向下越宽，画出来很可爱
山羊的画法很简单
基准轮廓图
咩咩
羊
未
卷卷的
蓬松!!
咩咩……
剪羊毛
黑色皮肤的山羊也很可爱
Point
· 胖乎乎、圆滚滚
· 羊毛蓬松柔软
· 毛绒团
· 卷曲的犄角
被修剪得毛毛糙糙的感觉……
变成秃子了——


真正的猴子耳朵没有这么大，尾巴也很短，一点也不可爱……
我才是真正的猴子哟
猴子的屁股很有特点
讨厌啦
大耳朵
宽嘴巴
长尾巴
猴
申
Point
· 长长的尾巴
· 身体轻盈
· 小巧而敏捷
· 近似人类的身形
手脚画长一些，而且末端稍微变粗看起来很可爱。手指不需要画得很清楚，圆圆的、或者连指的样子会显得可爱
可以像画人手一样去画
像手一样
展开！！
酉
鸡
仔细画出羽毛
只需要区分开翅膀末端即可
短短小小的很可爱
咕噜咕噜……
大雕、鹰、猫头鹰等肉食鸟类的喙是弯的
鸽子的喙的根部有袋状的鼻瘤，注意画出来
Point
· 大大的翅膀
· 喙
· 在空中飞
乌鸦的喙又大又长，喙与头部连起来画就可以


Point
·喜欢亲近人
·小巧的耳朵
·大大的尾巴
·鼻子敏锐
狗
戌
汪
汪
汪
汪
汪
狗和猫的画法区分
·猫的耳朵更大一些
·只给猫画胡须，而且不用画得很明显
·猫是吊眼，狗的眼睛圆溜溜的
·猫的嘴巴是圆圆的w型，狗的嘴巴是有点尖的W型
·如果耳朵不好区分的话，可以把狗的耳朵画成耷拉下来的效果
Point
·看起来很强
·凶恶的牙齿
·急性子
·腿脚敏捷
猪
亥
野猪仔——
·没有獠牙
·身上有花纹
·有尾巴
压
住
噗—
成年野猪也有尾巴，身上的毛浓密，只是没画出来。当然画出来也可以
野猪—
Point
·三角形的耳朵
·长长的尾巴
·小巧而灵活
·不合群
吱
吱
脸画成向外突出的“く”形状会显得很可爱
鼻子不画出来比较好。也可以用一个点儿表示
胸部画出有绒毛的感觉
喵喵……
猫
猫

主题 2　童话中的角色

童话中的角色，在故事情节中都有对外表的描述。从这些描述中抓出特征，添加上“萌”的元素就完成了。



主题 3 神话中的角色

神话也是故事，也可以从故事情节中找到对角色外表的描述。神话发生地域不同，服饰类型也不同，所以有必要对神话背景提前做一下了解。



主题 4　十二星座

十二星座不仅是动物的拟人化，也包含了物品的拟人化。在绘制拟人化的物品的时候，也可以采用让角色持有这件物品的方法。




天秤座
天蝎座
射手座
摩羯座
水瓶座
双鱼座

拟人化角色的创作方法

从主题出发，通过拟人化的方法来创造角色的时候，过程并不是很复杂。来看一个简单的创作示范吧。

① 决定主题

主题是什么都无所谓，生物、植物、物品、塔罗牌和宇宙天体等，每一种类型的主题都能变幻出很多的角色。

② 总结出主题的特征

这个特征最好是大家都认可的，看到后立刻能产生认同感的，具体包括形状、颜色、动作等。

③ 将主题的特征镶嵌到人物身上

特别是要将主题特征运用到角色的头发、眼睛、服饰上，可以通过配色、性格符号等来表现。

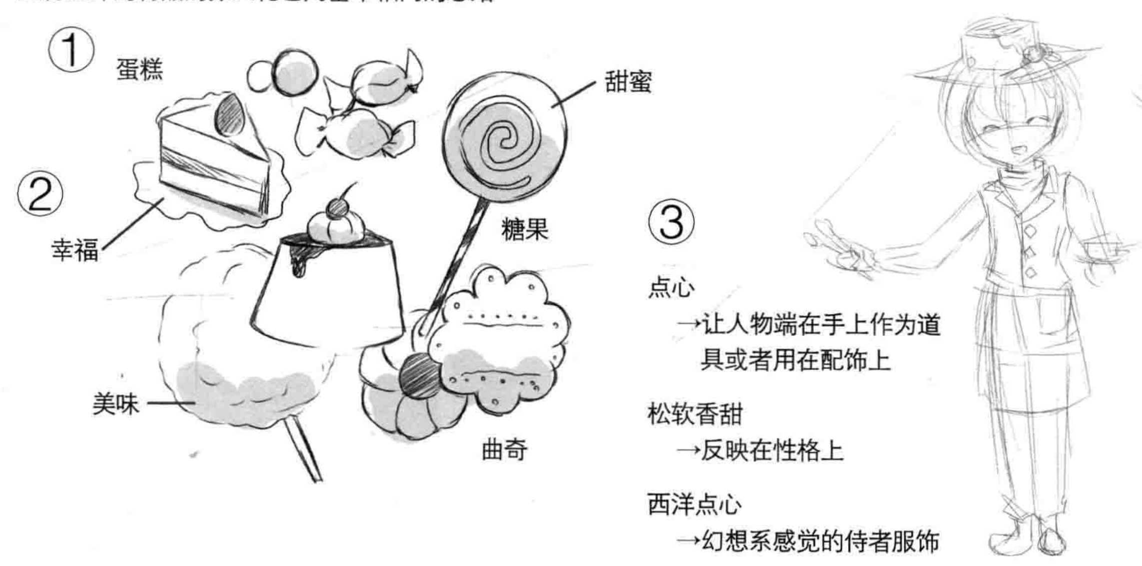
④ 画 Q 版角色

Q 版角色原本就是经过变形的，所以从外观很容易看出特征。



（2）糕点

生物以外的物品的拟人化也用基本相同的思路



③

点心

→让人物端在手上作为道具或者用在配饰上

松软香甜

→反映在性格上

西洋点心

→幻想系感觉的侍者服饰

④

Q 版角色

正常头身

Point

外表完成后，试着给人物设定性格吧

- 擅长做点心
- 怕下雨，怕水

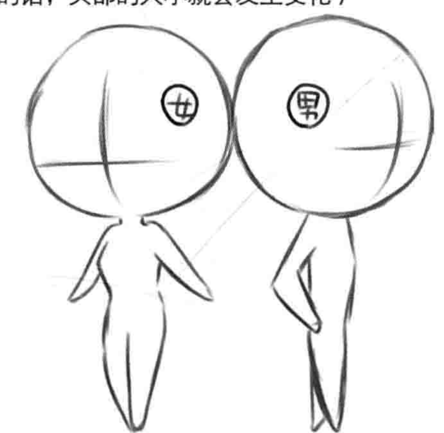
等等……

column 画组合 Q 版角色的情况

Q 版男女角色几乎没有差别，因为都是用同样的变形方法进行变形的，而且变成了同样的头身比例。可是在画组合 Q 版角色的时候，最好能表现出他们之间的身高差。

特别是 4 头身的情况，身高差很容易表现出来。不仅是男女之间的差别，还有男性和男性的差别、女性和女性的差别，只要角色原型之间是有身高差的，就要略微表现一下

但是，2 头身比例的角色要制造出身高差几乎是不可能的（在 2 头身的情况下，如果要制造身高差的话，头部的大小就会发生变化）





2 头身的情况下，男女身高是一样的

第4章

创作原创插图



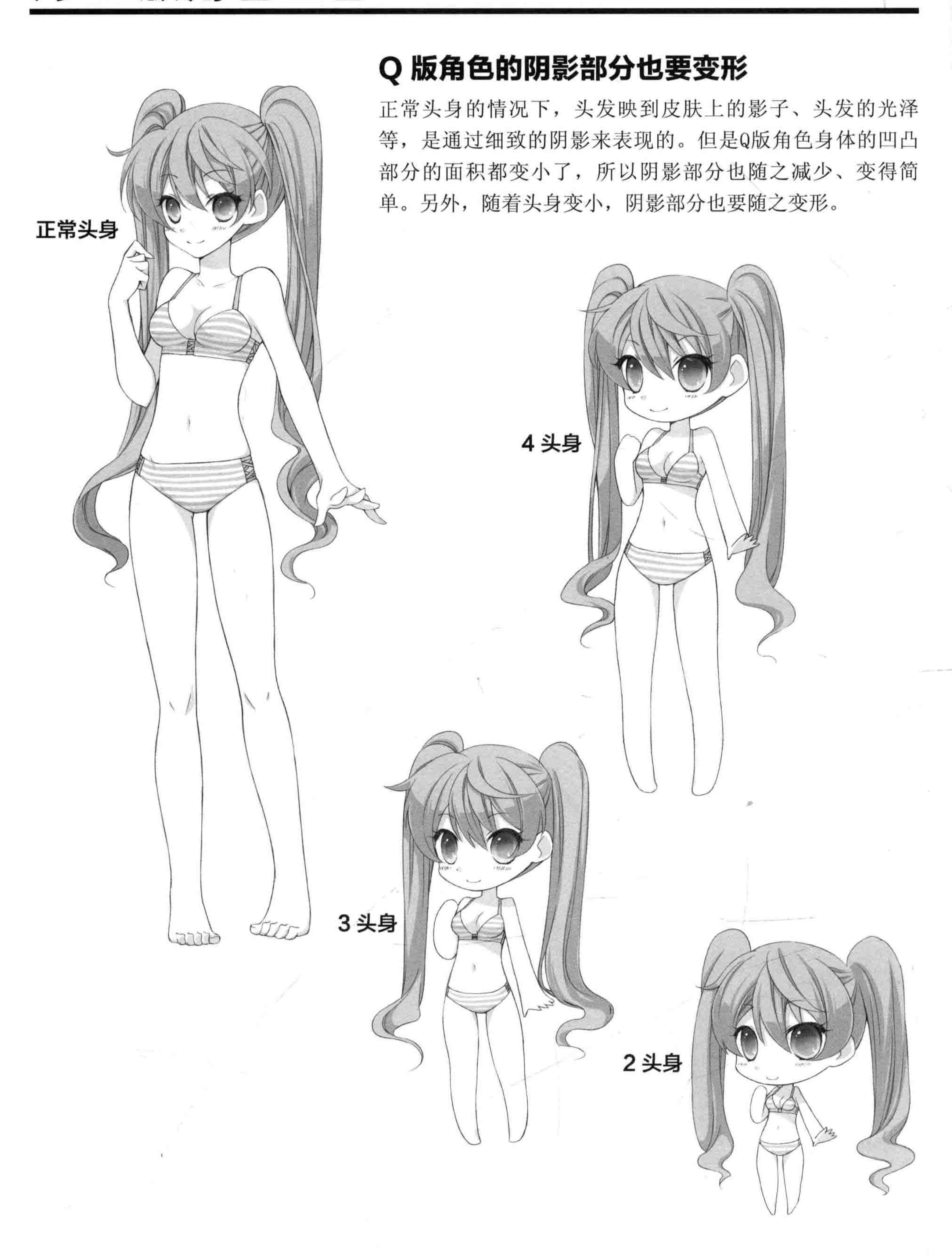
最后，试着来画彩色插画吧。首先介绍画Q版角色时阴影的涂法。关于上色技法，这里介绍CG上色法、水彩上色法、厚涂上色法三种，大家可以寻找自己喜欢的方法。彩色插图集中选登了以“正常头身角色和Q版角色同在一幅插画中”为主题的众多绘师的力作。请参考这其中诸多的绘画技法。



为 Q 版角色上色

Q 版角色的阴影部分也要变形

正常头身的情况下，头发映到皮肤上的影子、头发的光泽等，是通过细致的阴影来表现的。但是Q版角色身体的凹凸部分的面积都变小了，所以阴影部分也随之减少、变得简单。另外，随着头身变小，阴影部分也要随之变形。



- **身体**

为Q版角色上色时，为了把各部位区分清楚，可以用醒目的颜色上色。阴影部分用深颜色清楚地涂好。另外，此时省略掉了一些在正常头身角色身上会出现的细小的阴影。







头身比例不同，投射到身体上的头部阴影的位置也会发生变化

- **皮肤**

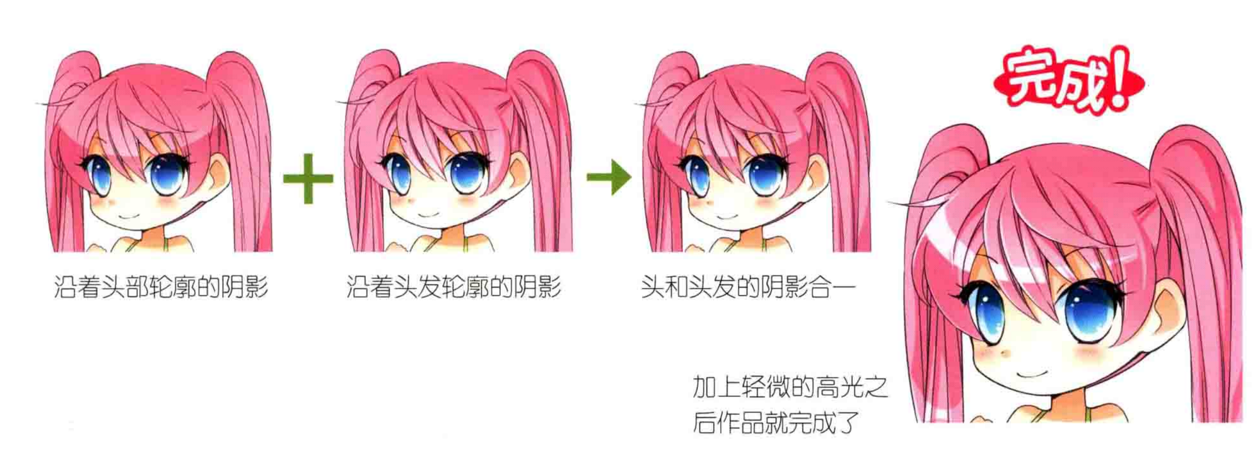
正常头身角色通常根据皮肤的颜色选择相应的暖色系颜色来画阴影，淡淡的颜色容易融为一体。但Q版角色正好相反，需要使用深颜色来清晰地表现阴影，这样才能显现出角色的光彩。



投射到皮肤上的影子的深浅不同，使得角色的整体感觉也不同

- **头发**

头发的发束变大使得阴影的画法变得简单，所以画阴影的时候可以大胆地下笔。



沿着头部轮廓的阴影

沿着头发轮廓的阴影

头和头发的阴影合一

加上轻微的高光之后作品就完成了

● 衣服

给衣服上色的时候，不用在意在正常头身情况下会出现的那些细微褶皱的阴影，只需要最小限度地画出阴影就可。头身被缩得越小，阴影部分就会变得越小。少画阴影的同时，在涂底色的时候可以利用浓淡法制造出立体感。



正常头身角色的衣服上因褶皱产生的细微阴影在 Q 版角色身上也大都被简化了

给正常头身角色上色的步骤是先涂一层薄薄的底色，然后制造浓淡变化的效果，或者根据褶皱画出阴影。但是对 Q 版角色来说，如果用同样的方法上色的话，阴影部分的效果会不太明显。

Q 版角色的四季装束

Q 版角色的服装经过了变形。衣服的颜色不要过于繁杂，用简明的颜色上色看起来比较舒服。这里举一个以四季为主题的为衣服配色的例子。



春天适合使用粉笔色这类不张扬的颜色，显得协调



夏天使用原色使画面效果鲜明。另外因为皮肤裸露的部分增多，所以肤色也用得比较多



秋天适合统一使用红色、茶色、黄色等暖色系颜色，注意不要接近原色系。与春天相比增加衣服的厚度会更有秋天的感觉



冬天要使用稍暗淡的颜色，并且要协调整体的色调。使用冷色系时低饱和度的颜色要统一起来，想要制造出温暖感觉的时候需集中使用暖色系颜色

给 Q 版角色上色

给 Q 版插画上色的时候，有三点特别要注意的地方。如果想表现出 Q 版角色特有的颜色效果，就要注意这些要点，并用心地做好每一个步骤。

● 正常角色的眼睛和 Q 版角色的眼睛

对于萌系角色来说，眼睛是最重要的部分。画正常头身角色的眼睛通常要经过很多个步骤，需要反复使用浓淡表现法使眼睛散发闪亮的光芒。但是在画Q版角色的时候，这些步骤可以被大大简化。只用浓淡法，或通过只画出黑眼珠等简单的方法就能表现出炯炯有神的眼睛。



适合正常头身角色的，表现专注的眼神的上色法

画 Q 版角色时，简单的上色就能描绘出像吉祥物一样的可爱的眼睛

● 面颊的红晕

正常头身的情况下，可以用浓淡法微微地晕染腮红。而 Q 版角色的情况下，脸颊的面积小，所以要清楚地画上椭圆形的腮红。

● 衣服上的图案

画 Q 版角色时，衣服上的图案大多被简化了。衣服的面积小，所以只需要简洁地画出能体现角色特征的图案即可。





去掉图案的线条使画面显得非常整洁

作业环境：SAI

CG 上色法

CG 上色法是所有萌系插图的基本上色方法。它的魅力在于用简洁的阴影效果、插画典型的平面美感，通过调整明暗、浓淡色彩的使用，对细节的细致描绘等增强了平面型上色法的耐看性。
为了不破坏整体的平衡感，在使用浓淡法表现角色和描绘细节时要把握好颜色的使用量，谨慎地上色。


线稿


① 首先划分好上色的每个部分，考虑好配色


② 确定了颜色之后，大概地画出第一层阴影


③ 根据需要再画第二层、第三层阴影





④ 完成！

为了填充密度，可以进一步画上一层阴影，头发上打出高光和反射光。一定程度上用涂盖层补足颜色。
用细致的描绘补足密度和颜色能增强图画的耐看性。但是如果太过细致的话会使物体的真实感太强，反而破坏了插图的风格。所以细致的描绘法要注意把握分寸，不要起反作用。



关于背景

使用 CG 上色法制作出来的作品反差明显，颜色醒目，是很好的素材。而且画越接近完成，背景的白色就显得越通透、越漂亮。
具体使用背景的时候，注意把握角色和背景的平衡。某种程度上说，事先制定好整体上色计划的话会比较容易调节。

水彩上色法


线稿

水彩上色法的特点是柔和地表现抽象阴影和色调。用这种方法制作的图案给人以图画跃然于纸上的感觉，适合用明亮、柔和的颜色来表现。在这种上色方法中，亮度和颜色是一层层叠加补充上去的。最开始用浅色涂，然后边掌握整体的平衡边进行进一步的上色。为了让底色的效果显现出来，就要做好每一层的上色工作，或者用不透明的颜色来涂。


①首先用浅颜色大片地涂


②确定好整体的基调后，补充涂上暗色


③进一步补充暗色，涂好背景色



④完成！

然后把整体的颜色补充完整，在最想强调的部位用暗色强调。最后用不透明的明亮颜色细致上色，再加上高光，上色就完成了。如果过度使用明亮颜色细致上色的话，水彩的感觉就会变弱，所以明亮部分的细致上色留在最后的一步完成比较好。

Point

关于背景

水彩上色法的优点之一是容易突出背景的效果。抽象的背景容易与画面整体很好地融合，所以可以使角色融入到背景中去，或者相反地通过颜色的反差让画面充满光线感和动感。为了把水彩上色法的优点最大程度地体现出来，一定要注意把握好画面整体的统一感。

厚涂上色法



厚涂上色法的特点是画面仿佛感受到光线一样，画面厚重，质感柔和，被大量运用在强调萌系画的可爱感觉中。
在使用这种上色方法时，基本上不用线稿，暗色部分可以用大片明亮的颜色来表现。但是如果全部那样去画会很费功夫，所以利用线稿能够提高效率。



首先轻轻擦拭白描的线条，分区涂色，打好第一层、第二层的阴影



基本擦掉全部的线稿，在有需要的部分画出有颜色的线条



除了脸部之外的其他部分全部处理成暗色，然后开始画明亮的面



4 完成！

画出被光照到的部分，补足高光。为了强调光线可以调整一下颜色。厚涂方法中不大使用线稿，但是带颜色的线条容易增添画面的光彩，所以可以用。无论是哪种上色方法都要遵循上色的原则，要把握好平衡，如果被方法本身过分束缚的话反而会失去上色方法原本的优势。

Point

关于背景

厚涂上色法中通过光线来表现会有很好的效果，所以选用暗色背景更能使整个画面生动起来。但是如果使用亮色轮廓线，而主体角色是暗色调的话，反而适合选择亮色调的背景。所以背景是明是暗还要根据具体情况分析。



完成!!

Illustrator

Tahalu Kousuke



CG 上色法

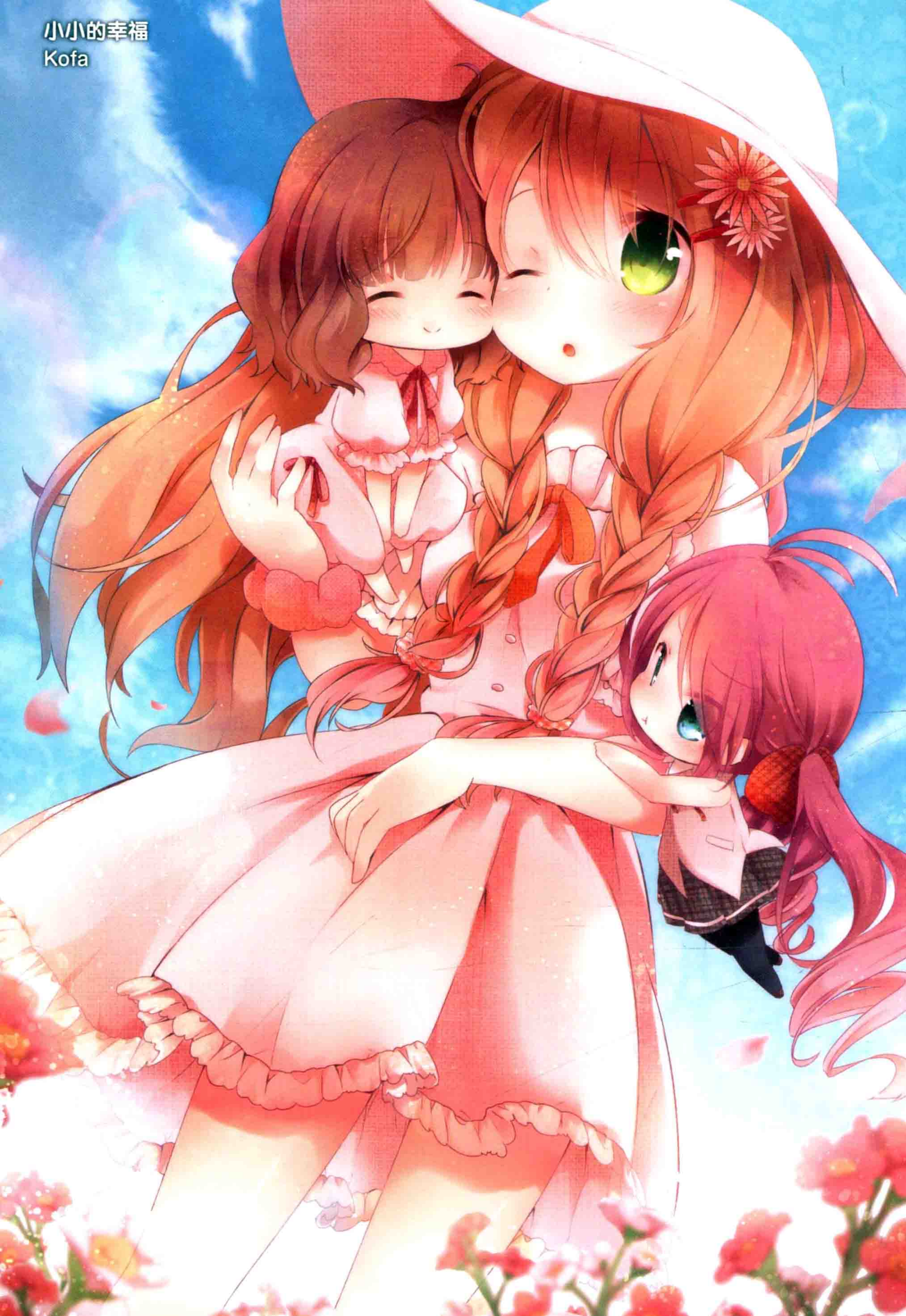


水彩上色法



厚涂上色法


化个妆吧!
森山 shijimi


小小的幸福
Kofa


変身！
Itiri


文学少年
Inooka


是男孩还是女孩?
Nimoshi


星之小丑
绀野贤护


当男孩遇到女孩
水口十


3 人的恋爱怎么办?
茶红
!?

彩色插图解说

下面是 P145~P152 中收录的彩色插图的作者对作品的绘制要点进行的解说

Title
化个妆吧

Illustrator
森山 shijimi

Point
化妆品，化妆工具，水手服，妖精，发辫

【Q 版角色】

Q 版角色比起正常头身的角色来说，变形后更容易显示好的效果，所以最好选用显色效果好的颜色来画。新创造的角色通常选用相当绚丽的颜色。头发通常也选用彩色的，配合头发颜色的衣服也选用同系的颜色，或角色的整体都选用统一的色调。搭配颜色很困难，但局部用统一颜色的话画面看起来就会很统一。在角色的造型上，一定要给角色搭配上小物品（如飘带等发饰）。这样角色就会立体起来，充满活力。另外可以为角色设计一个容易符号化的漂亮的发型，比如，双马尾、单马尾等。



【化妆工具】

化妆工具大多造型可爱，所以用作人物的小道具有很好的效果。修指甲工具盒使用了很多柚子色，盒子的样式也很可爱，画这些小道具时特别快乐。

【水手服】

近年来水手服作为便装流行起来。因为想把画面设定成童话一样的氛围，所以把水手服设计成了偏向盛装而不是便装的感觉。在设计上做一些改变就可以将其应用到很多场合，所以水手服是插画中出现率很高的一种服饰。

草图



这次创作的题目是Q版角色，为了避免将其与正常头身角色放在同一画面中而出现不协调的情况，我为Q版角色选择了妖精的身份。女孩的服装符合童话的氛围。我个人很喜欢水手服，所以经常画到。由于在插画的创作过程中可以实现多种灵活的编排方式，所以创作过程很轻松愉快。突然发现这次的角色全体都穿着水手服呢。（笑）

【剪影】

剪影的形体设计很漂亮，但是通过线稿是无法看出其效果的。所以，如果将线稿全部涂上颜色的话，剪影的效果便一目了然了。全部涂满颜色时越复杂的图形看起来效果越好。
这不仅适用于 Q 版角色，大头身比例的角色也适用。这样处理的话身体的线条看起来更清晰。



【发型】







双马尾

画面在横向上很饱满。Q 版角色整体呈圆滚滚的形状，看起来更可爱。设计让人物摆弄发梢的动作能体现出人物的个性。

单马尾

大体保持这样的发量，再多一些或少一些也都会显得可爱。
这次设计了扎在头后位置的高马尾。其实侧马尾和短短的小马尾也很可爱。

短发

这个发型与双马尾的效果一样，都显得头发蓬蓬的，同样是圆乎乎的剪影。这种设计体现出了头发的体量感以及女孩儿特有的可爱感觉。

我个人比较喜欢给人物配上零零碎碎的各种小物件，这次也是这么画的。平常喜欢画点心等道具，这次搭配着画化妆工具也很有新鲜感，创作过程很快乐。这幅作品整体想呈现出一种热闹和欢乐的氛围，希望读者也能喜欢这样的氛围。

Title

小小的幸福

Illustrator

Kofa

Point

花，三股辫，蓬松柔软，撒娇和吃醋

【蓬松柔软】

把头发和衣服画出蓬松柔软的感觉，这样整个画面就立刻柔和了起来，这是我喜欢的一种表达方式。

我很喜欢把蓬松元素添加到图画里面。但是在画紧凑画面的时候，不用曲线而改用直线来画，会显得画面有时尚感。



【脸颊】

左边的小女孩与画面中央的女孩的脸颊贴在一起撒娇，右边的女孩儿看到之后吃醋了。女孩光是那么注视着的神态就很可爱了，加上一点小的动作之后更加显露了人物的性格和情绪，使人物变得更有魅力了。

【花】

把近景处和远景处的花都虚化掉，使焦点聚焦到主角的女孩儿们身上。这样不仅强调出了主体人物，还制造出了远近变化的感觉。另外，近景处的花的颜色过于明艳，用暗色的喷枪上色使它们的效果不会太突出。

草图



这次是Q版人物专辑，我想要表现出Q版角色与正常头身角色的体格差异，以及Q版角色各自的圆溜溜的可爱感觉。出于这种想法设计出了这一构图。

另外，我个人喜欢把衣服画成蓬松柔软的感觉。考虑到夏季太热了，所以设定的场景是稍凉快点的季节，结果是不得不有点遗憾地减少了褶边的运用。

【2~4 头身的画法区别】



Q 版角色的特征是画法的简略化，但是如果简略过度的话就会使角色失去个性。所以要把 Q 版角色身上最具代表性的元素和所持有的物品突出表现出来

2 头身

2 头身角色是最能体现出角色小巧惹人爱特点的一种头身比例，关节部分不用特别细致地画出

3 头身

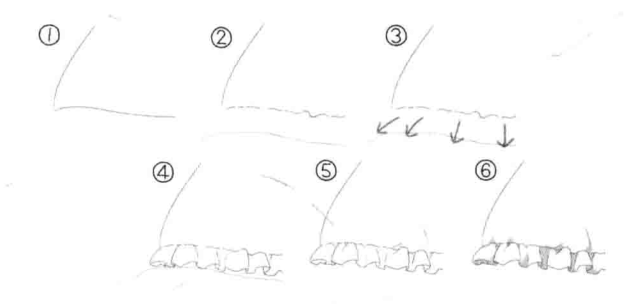
略表现身体的凹凸和关节部分
鼻子可画可不画

4 头身

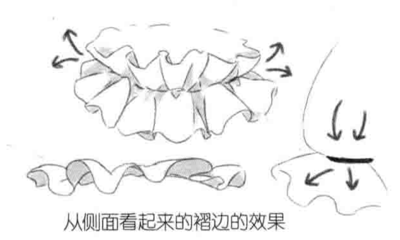
个人认为作为正常头身角色和 Q 版角色分界点的 4 头身角色是最难画的。
注意不要用太多繁杂的小线条

【褶边的画法】

我个人比较喜欢褶边，经常把这个元素添加到作品中，同时我认为褶边是比较难画的。



① 首先画出布的大体形状。
② 沿着布的下端修改线条，画出针脚的形状。
③ 想象着针脚处（最费力气的地方）向外延展的走向，想想口袋和手帕的样子就容易理解了。
④ 根据想象出来的线条走向勾勒出褶边的形状。
⑤ 画上褶皱体现出布料的质感。
⑥ 打上阴影制造立体感，这样褶边的绘制就完成了。


从侧面看起来的褶边的效果

角度不同会使褶边的形态完全不一样，所以注意避免不自然的效果。想象着褶边延伸开来的走向是很重要的，这同样适用于画头发的时候。
加入褶边元素会增强画面的体量感，使效果更丰富，也衬托出了女孩儿的气质。当然男孩儿用褶边元素也会很可爱。

这次是正常头身角色与 Q 版角色同在一个画面中的情况。我想画出这样的效果：Q 版的小角色拿着很大的东西，非常吃力却又努力的样子让人忍不住想去关爱他，非常的可爱。
当然，鲜花似乎要飞舞起来的梦幻画面不仅是画 Q 版角色的时候可以用到，任何的场合都可以用它来增添画面魅力。
另外，画正常头身角色的等身绘时，人物形象、构图不同时整个画面的氛围会完全不同。Q 版角色虽说画法被简化了，但是不同的头身比例、大小不同的眼睛、手脚不同的画法也能表达出人物特有的个性，非常有意思。
绘画方法因人而异，所以不用深究和拘泥，发挥自己的想象力，创造趣味十足的角色吧！

Title
变身！

Illustrator
Itiri

Point
飘带，褶边，眨眼睛



【脸颊】
画Q版角色时要尽量少用线条。脸颊部分也一样，不要用斜线来画。用一团颜色来表现就很可爱了。

【手】
这次设计的是半身构图，所以给手部设计了动作来增加画面的信息量。
手是个很难画的部位。如果在手部设计动作就能瞬间提升整个插图的水准。

【褶边】
正常头身的女孩儿的衣服上需要细致地画出褶皱，而Q版角色只需要画出质朴简单的褶边即可。

草图



主题是Q版角色。我将整个画面设计得非常具有时尚感。
因为正常头身的角色和Q版角色同在一个画面中，为了便于比较，我用同一个原型，通过改变发型和服饰，创作出两个不同比例的形象。追求时尚的女孩子很可爱吧，适合粉红衣服的女孩会适合这样的衣服吗？我一边这样想一边设计。平时我喜欢描绘从臀部到大腿之间的线条，总是忍不住在作品中画这个部位。但是这次Q版角色是主体，所以我特地设计成了半身的构图。

【小 Q 角色的画法】



说起小 Q 角色，以前我都不用基准图作参照便直接动笔，但后来发现在基准图的基础上画非常省力气，而且能把握好平衡。不善于画小 Q 角色的朋友可以尝试一下这个方法

着实费了一番脑筋考虑应该设定怎样的一个情境让正常头身的角色和 Q 版角色共存于同一个画面当中。很喜欢画小 Q 角色，所以特别享受这个绘画过程。

Title

文学少年

Illustrator

Inooka

Point

学生装、眼镜、山茶花

【整体】

想制造复古的氛围，所以将画面整体用暖色统一了起来。另外，弱化了阴影部分，将画面渲染成了浅浅的色调。



【山茶花】

山茶花象征日本男子，它的使用使画面中充满日式气息。

【书】

手捧书本的设计符合文学少年的身份，在画面中画出四处散落着的书和纸张更符合插图的主题。

【Q 版角色】

通过 Q 版角色的时尚感和点状图案来制造出角色的情绪。

草图



在画 Q 版角色时我个人比较在意的是怎样能够既对原型进行简化处理，又不会完全脱离原型。

在创作过程中，我认为保持头发和身体的平衡是特别重要的。

【角色的简略化】



要点 1——头发

这次为了让大家一看就明白，我设计了一个发型很有特色的角色。
对原型头发的线条及阴影部分进行了细致地绘制。





因为要对原型进行简化处理，所以首先要抓出原型角色的发型轮廓



有了发型的轮廓之后，就是对发束的处理。发束不要描画地过分细致，这是突显 Q 版角色时尚可爱感觉的要点。原封不动地只把发型轮廓安放到 Q 版角色身上，不进行任何的添加也是可以的



其次是阴影的画法。同样地不能画地过分细致。这次只是提前用浓淡法浅浅地涂了一层颜色。如果是动漫上色的话，只需在后头部分打少许阴影，再加一点高光就可以了

要点 2——身体

剪影的形状是头部是圆形，身体是三角形。为了让形状清晰，我给角色设计了穿着斗篷的形象。右图表现得很清楚，上半身占了身体的 2/3。为了制造出剪影中的三角形效果，四肢画地短短的，这样一来 Q 版角色的变形效果也就明显了。



借这次画 Q 版角色的机会，我重新总结了绘制要点。正常头身角色变形到 Q 版角色时，如果不熟练就无法判断该在哪里变形，如何变形。
以上只是我个人的一点意见，希望朋友们也参照其他人的意见，将好的经验应用到今后自己的创作中去。

Title

是男孩还是女孩？

Illustrator

Nimoshi

Point

女孩外表的男孩，♂♀符号饰品的运用



【Q版角色】

使用蓝色、红色这样的对比色，给两个人物设计不同的表情，设计出形成对比的两个角色。画彩色插画的时候，除了表情、服装、发型以外，颜色的使用也能体现出角色的个性差别，所以颜色的运用是非常重要的。

【阴影】

用细密的笔触画阴影部分可以使画面有紧凑感，提升插画作品的质感。

【小物品】

用看似不起眼的小物品来增添人物的魅力。这次用的是♂♀这样的符号饰品。

【背景】

这次作品的主题是Q版角色，我想创作成以角色为主的插图，所以只将背景进行了简单处理。在包含Q版角色的插画中通常不用精细地制作背景。

草图



主题是女孩外表的男孩！试着用Q版角色的形式来表现画面中央角色男性的一面和女性的一面。
想把画面中央的角色塑造成小恶魔的形象，所以相应地给他设计了食指贴放在嘴唇上的动作。想渲染整体的可爱气氛，所以在色彩构成方面用了大量粉色，另外在服饰中加入了补色蓝色。

【线稿】

当 Q 版角色相比主角色来说处在近景位置的时候，建议在画线稿和涂底色的时候在上面的图层中画 Q 版角色。这样方便在发现构图上有不和谐的地方的时候进行修改。虽然这样会费点功夫但至少是方便后期修正的。



【Q 版角色的区分绘制】

画 Q 版角色时，需要区分男女角色的不同画法。所以我总结了一下绘制时要注意的地方。

● 男孩

通过面容将男孩与女孩的形象区分开，比如不画睫毛就可以了。



● 女孩样子的男孩

画的时候要把握这样的感觉：人物身上的女性元素偏多，但个别地方流露出了男性气质。

● 女孩

把女孩的眼睛画得圆溜溜的，画上睫毛，增加高光，这样一些小细节就能体现出女性气质。

说起萌系角色的姿态和动作其实有很多种，创作的时候我发愁该选哪一种。
画插画的时候仿佛从动漫的世界中脱离出来了一样，一心想着要画一幅生动的图画，这次正是这样的主题。
女孩子无论是什么样的姿势大多都是可爱的（笑），只是如果想把这种可爱表现到最大化，就要靠画师的服饰设计和表达方式了。
我想创作过程中最重要的就是追求自己独一无二的可爱画法，享受绘画本身！

Title

星之小丑

Illustrator

绀野贤护

Point

犄角，翅膀，帽子



【肩膀】

围巾和手套制造出了斯多葛派的氛围，裸露的肩膀增添了性感的魅力。

【勾勒边缘】

背景是黑色调的，人物也是黑色调的，所以可以沿着人物的身体轮廓用亮色勾勒边缘。

【黑色+红色+金色】

这是我喜欢的一套颜色组合！

【道化师的帽子·犄角】

这个角色的帽子看起来不像是日本常见的样式，帽尖有的分成两股，有的分成更多股。在二维平面上这种帽子显得特别可爱。犄角的样子也很可爱，很有浪漫情调。

【子鼠小跟班】

子鼠小跟班要表现得特别萌。

在脸颊处画出光效，可以立即提升萌指数。阴影不需要画得很细致，接近原色就可以。与女孩朴素的发色相比，子鼠的染发颜色相对绚丽。羽毛也用了白色，与女孩形成了对比。

草图



这幅作品是性格淳朴的道化师与爱讲话的子鼠小跟班的组合插图。Q 版角色在占画面的比例上不占优势，所以用鲜艳的颜色来突出它。

Q 版角色虽然体格小，但是可以用很多华丽的亮粉色来表现她了不起的样子。如果能让大家觉得角色小巧可爱那我这幅作品就是成功了。

【各种由动物变形而来的 Q 版角色】



■裸身
因为是 Q 版角色，所以可以减少身体线条的凹凸变化，身体上下一样粗，腿也是粗粗的



■基本的兽人造型
狗、猫、狐狸类型（调整耳朵和尾巴）的日常装扮，外国学生装的感觉



■ver 猫形人物
垂耳朵再加上服务生制服的鲜艳颜色和魅力使角色与众不同



■鸟形人物
服装和发型都是奇幻系。四叶草的图案散发出大自然的气息



■兔形人物
设计成童话里的人物形象，可以使用很多童话里的可爱元素。在绘制时多用弧形线条来表现



■山羊形人物
这是一只黑山羊吗？严实包裹身体的斯多葛派长风衣搭配长靴的着装使角色的萌指数大幅提升

Q 版角色不是我擅长的领域，所以在接到这项工作时还暗自忖度“我能画好吗”。而当我体会着 Q 版角色 Q 弹的萌感觉进行创作的时候，却是意外地欢乐，大开眼界，而且学到了很多东西。特别是把我喜爱的动物的耳朵、尾巴等要素加入进去的时候，突然觉得好可爱，我好像开始热爱漫画创作了。（笑）Q 版角色的画法是因人而异的，所以我一直衷心地期待着看到其他画家创作出的 Q 版角色都是什么样子的。期待着本书早日出版。

Title

当男孩遇到女孩

Illustrator

水口十

Point

水手服 学生服



【通过形象能够想象出角色的性格】

这幅图画能充分地调动起读者的想象力，想象出角色的性格和角色即将出口的语言，那我这幅作品就是成功了。

【全身】

Q版角色的手脚短小，所以需要用整个身体来表达感情。



【姿势】

虽然与正常头身角色相比，Q版角色的变形幅度较大，却可以给他们设计同样的动作，这样会显得他们更加可爱。就像是小孩子硬要模仿大人的动作，一种小大人的感觉。

【记号】

因为经过了大幅的变形，所以一些微妙的表情表现起来会很难。那么可以把汗珠和音符等符号画得大大的，让人一看就清楚。

草图



希望读者们看到这幅画的时候能够自然地去联想少男少女们欢乐的日常生活以及聊天时的样子。你是否体会到了角色们欢乐和雀跃的心情呢？

【高一些的头身】

插画中的角色是 2.5 头身左右的。如果把头身再提高一些，那么面部表情、姿势和动作的幅度就都可以更大。画小头身角色的时候，可以把表情和姿态表现地夸张一些。



【感情用全身来表达】

因为经过了大幅的变形，所以身体的动作受到了限制。为了充分地表达出角色的感情，可以利用全身来夸张地表现。

画草图的时候，在旁边画几条横线作为大概的参考基准。这次画的是 2.5 头身的角色。



关于 Q 版角色的画法我也处于摸索的过程中。在与正常头身角色区分绘制的过程中我发现了很多乐趣。Q 版角色的手脚短短的，可以表现出像小狗、小猫一样的那种可爱。

Title

3人的恋爱怎么办？

Illustrator

茶红

Point

拟人化 恋爱

【构图·主题】

Q版角色最好配合可爱的构图和情景设定。我选择了少女嬉戏的场面。

【手】

我最喜欢画的部位是Q版角色的手。喜欢那种小小的几乎看不清楚手的轮廓的感觉。

【拟人化】

在小Q的身体上加上耳朵和尾巴，多么可爱啊！



【表情】

Q版角色无论用什么表情都很可爱，所以在画的过程中我感到很快乐。

【格子花纹】

格子花纹和点状图案的运用增加了萌指数。

草图



正常头身角色在画面中占了很大的位置，所以为了协调一下，我设计了3个Q版角色。草图的效果很有趣。

【角色】

经典 3 人组合。我第一次尝试将 Q 版角色拟人化，感觉耳朵的画法很难。要注意的是衣服是整洁利索的感觉。原型的动物分别是兔子、狗、猫。



【Q 版角色的手】

Q 版角色的很多地方都很吸引人，我个人最喜欢的是手部。看不清楚手指具体的样子，这样模糊地表现手部动作是我最享受的过程。

【画 Q 版角色】

画 Q 版角色的时候，可以想象着角色圆乎乎的形态，仿佛碰一下身体会有一种 Q 弹柔软的感觉。



①勾勒大体的轮廓

暂且不考虑太多，勾勒出一个大体的轮廓



②画底稿

不用太在意 Q 版角色的身体细节，只要能表现出可爱感觉就可以，不过画眼睛这样的关键部位时可以多花些心思



③完成

打上阴影，制造出轻微的立体感，绘制大体完成

Q 版角色不需要雕琢细节，绘制过程很开心，这正是它的魅力所在吧。变形后的插画显得有些相似，但是在为角色添加丰富的表情和动作后就能表现出它们独特的个性了。
今后我会继续创作可爱的 Q 版角色。
谢谢大家！

封面插画草图

本书中将Q版角色分为了2头身、3头身、4头身三类。
因此，封面也分别从众多的草图中选取了这三类比例的角色作为代表。

3头身（2人）
+
2头身

3.5头身

这几幅插画的主体都是
3头身比例的女孩子

封面插图的备选作品




封底采用的插画草图
利用椅子这样的道具让人物的动作幅度加大，使构图充满活力
封面采用的插画草图
决定!
三个人物的头身比例不同，但是相同的服饰（校服）提升了统一感!

插图作者的介绍



曲本

Q7

http://toinana.sakura.ne.jp/



Tahalu Kousuke

Kartina Lab

http://wace.blog50.fc2.com/



Kofa

Ikyurima

http://kofakofa.web.fc2.com/



绀野贤护

海胆同谋

http://unitya.nobody.jp/



水口十

君之音

http://kid.eek.jp/kn/



Inooka

through*2

http://throughx2.web.fc2.com/



森山shijimi

sijimin

http://www.pixiv.net/member.php?id=464124



Itiri

23.4℃

http://234.ojaru.jp/



Nimoshi

Molamola*

http://stellarsky.odaikansama.com/



茶红

ENPI-2

http://enpi2.web.fc2.com/



宫月mosoko

CUTIE

http://takarai.jp/



Sagano Aoi

AQUA-BRAND

http://a-sagano.sakura.ne.jp/



Kohara深寻

Panoramica

http://koham.sakura.ne.jp/



Icchi

毎日空转

http://ameblo.jp/hanabuki/



Moyashi



Tokio

镜茶屋

http://kagami-chaya.sakura.ne.jp/



藤

后记

正如本书中讲解的那样，“Q版角色是变形处理之后的角色”。5~8头身的角色是Q版角色的创作原型。仔细追溯源头的话，会发现这其实是对“萌系角色”的变形，而萌系角色又是对历代的“漫画角色”的变形，追溯下去，最后发现原型的原型是“漫画之神”。再继续追溯！那么最初的原型也许可以追到洞窟壁画上去。

但是，这种变形的根源总归是人类本身，这一点是毫无疑问的。

变形处理几乎都是绘画的人凭借着自己的感性进行的。这样说起来的话，有多少画画的人，就会有多少变形的结果。变形的方向是360°全方位的，这样就会有无数种变形方法。

本书就是就Q版角色的无数种变形方法中的一种进行解说的。书中介绍了萌系角色应该怎样变形处理，要诀又是什么。

大家可以根据我们介绍的方法来画，也可以根据自己的灵感、感觉来把自己的构思表达出来，甚至可以完全摆脱规则的约束，自由创作。

总之，在绘制Q版角色时，“可爱”就是王道！



金田工房

作者的作品草图

享受为Q版角色配色的过程

正常头身的角色，想要表现萌的感觉时会给头发配不同的颜色。而对Q版角色来说，头部是身体中唯一占大面积的部位，所以更应该给头部选择恰当的能体现个性的颜色。

在卷首中向大家大体介绍了颜色，我们将颜色分为冷色系和暖色系。绿色和紫色既感不到冷也感不到暖，所以定义为中性色。

绿色在大自然中广泛存在，配色容易，可以试着多用。

紫色是背景色中不可缺少的颜色。

将两种补色进行混合可以制作出偏色的灰色，这样就扩展了颜色范围。

不同的颜色组合出来的效果大不一样。大家可以选择一套三色组合的颜色，然后再加上自己擅长使用的别的颜色来进行组合。参考色环来看，可以首先选择一种为主色，其次选择映衬这种颜色的第二种颜色，然后选择第三种颜色作为重点色。鲜亮明艳的颜色或是素雅质朴的颜色都可以充分表现出Q版角色的可爱特点。

角丸圆





萌系Q版角色的绘制宝典!

- Q版角色脸部和身体的造型技法
- 将正常头身变形为Q版的技巧
- Q版服装、配饰及小物品的表现
- “十二生肖”、“十二星座”、“童话”、“神话”主题的Q版角色造型

特别收录：“正常头身角色与Q版角色同在一幅画面中”主题原创插图及要点详解

日本漫画大师讲座 12

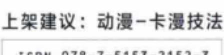
金田工房 X 角丸圆

动漫中Q版角色永远是萌的代名词。将角色进行变形处理创作出来的Q版人物是超萌形象的终极版。本书将Q版角色按照头身比例分为2头身、3头身、4头身分别进行绘制技巧讲解，并涵盖了男女Q版形象的特征要点，详细介绍了Q版角色的漫画技法。

本书是金田工房老师和角丸圆老师精心编著的漫画技法教程，全书用生动而精致的图例讲述Q版角色的表现技巧，并收录精美的原创插图及绘制步骤案例，使读者可以深入了解相关技法关键点，并直观感受到漫画创作高手的绘制思路和表现手法。相信本书能够为广大动漫爱好者学画漫画提供实用的学习参考。

策划编辑 / 白 峥 唐丽丽
责任编辑 / 刘冰冰
助理编辑 / 张 敏
封面设计 / 六面体书籍设计
唐 棣 孙素锦

上架建议：动漫-卡漫技法





定价：39.80元